VINN UNIK PLAYSTATION

SUPER PLAY

Nummer 40
JUNI 1999
Pris 39:-

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAME BOY • DREAMCAST • SUPER NES • ARKAD

RESIDENT EVIL: NEMESIS

Mardrömmen återkommer

SPELHJÄLTAR

Konsolvärldens superstjärnor

APE ESCAPE

Donkey Kong får konkurrens

Star Wars: Episode I

Exklusiv recension av Episode I Racer

TIDSAM 0669-06
SPECIALRETUR
06
7 388066 903903

FÖRSPEL: Onimusha: Demon Warrior • Command & Conquer 3D • Armorines G-Police 2 • Fighters Destiny 2 • Legend of Legaia • Carrier • Syphon Filter

RECENSIONER: Shadowgate 64 • Smash Court Tennis 2 • Sports Car GT Omega Boost • T'ai Fu • Lode Runner 64 • Racing Simulation Monaco GP

ONLY THE BEST GO PLATINUM

I det banbrytande 3D plattformspelet Crash Bandicoot 2 styr du den kaotiske räven Crash genom fantastiska banor i kampen mot den onde Dr Neo Cortex. Grafiken är imponerande och färgsprakande, och spelet har vanvettigt bra ljudeffekter. Crash Bandicoot 2 är utan tvivel ett av de bästa plattformspelen någonsin!

Mickeys Wild Adventure är 3D plattformspelet till alla inbitna Mickey Mouse fans. Spelet är baserat på några av de allra första tecknade serierna med Mickey och utmanar dig på 6 svåra banor. Mickeys Wild Adventure ger dig riktigt flott grafik och timtals av bra underhållning!

PLATINUM

Platinum är namnet på återutgivningarna av de bästa och mest populära PlayStation spelen genom tiderna - nämligen de spel som har sålt mer än 500.000 exemplar. Ett Platinumspel säljes till ett pris som är väsentligt lägre än då spelet kom på marknaden första gången och Platinum märket är därför din garanti för maximalt med underhållning till ett minimalt pris.

ALL PLATINUM GAMES ONLY FRÅN 199,-
(REK CA PRIS)

ONLY THE BEST GO PLATINU
PLATINUM

Superhjältar

1982 gick singeln *Pac-Man Fever* in på den amerikanska Billboard-listan. TV-spelsvärlden hade fått sin första superstjärna.

Två år tidigare hade Namco släppt spelet *Pac-Man*, som var det första med en levande karaktär i huvudrollen. Fram till dess hade man bara kontrollerat rymdskepp som sköt utomjordingar eller styrt platta föremål som kantiga bollar studsade mot. Sjuttiotalets spel var oftast väldigt abstrakta. Pac-Man gav alla som spelade ett ansikte att minnas.

När Shigeru Miyamoto utvecklade sitt debutspel *Donkey Kong* gav han sina karaktärer olika personligheter och skrev till och med bakgrundshistoria. Ett par år senare finjusterade han spelets huvudperson, döpte honom till Mario och lät honom få huvudrollen i det spel som skulle sätta standarden för en hel genre och bli det mest sålda TV-spelet genom tiderna. Mario blev synonym med ordet spelhjälte och fick symbolisera en hel ungdomskultur.

Sedan dess har så gott som alla speltillverkare försökt att skapa sin egen spelikon. Men av hundratals hjältar är det förvånansvärt få som ens har lyckats att närma sig den status som Nintendos superstjärna fortfarande har. PlayStation-generationen verkade ett tag tvingas att identifiera sig med snabba bilar, futuristiska svävare och osynliga våldsmän i spel med subjektiv synvinkel.

Men plötsligt gjorde Lara Croft kometkarriär, Crash Bandicoot förvandlades till PlayStations plattformsmaskot, Cloud blev den första rollspelskaraktären som blev accepterad utanför Japan och Solid Snake lyckades att bli tonårsidol trots att han själv var över 40. Samtidigt hade Ryu plötsligt haft huvudrollen i nästan lika många spel som Mario medan Link tack vare *Ocarina of Time* blev förebild för en helt ny generation äventyrare. Och senare i år gör både Pac-Man, Donkey Kong och Sonic comeback i helt nya, tredimensionella spel.

Därför är det just dessa tio karaktärer som vi har valt att skriva om i artikeln "Spelhjältar – konsolvärldens superstjärnor".

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare
Louise Bååth
Bildhantering
Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

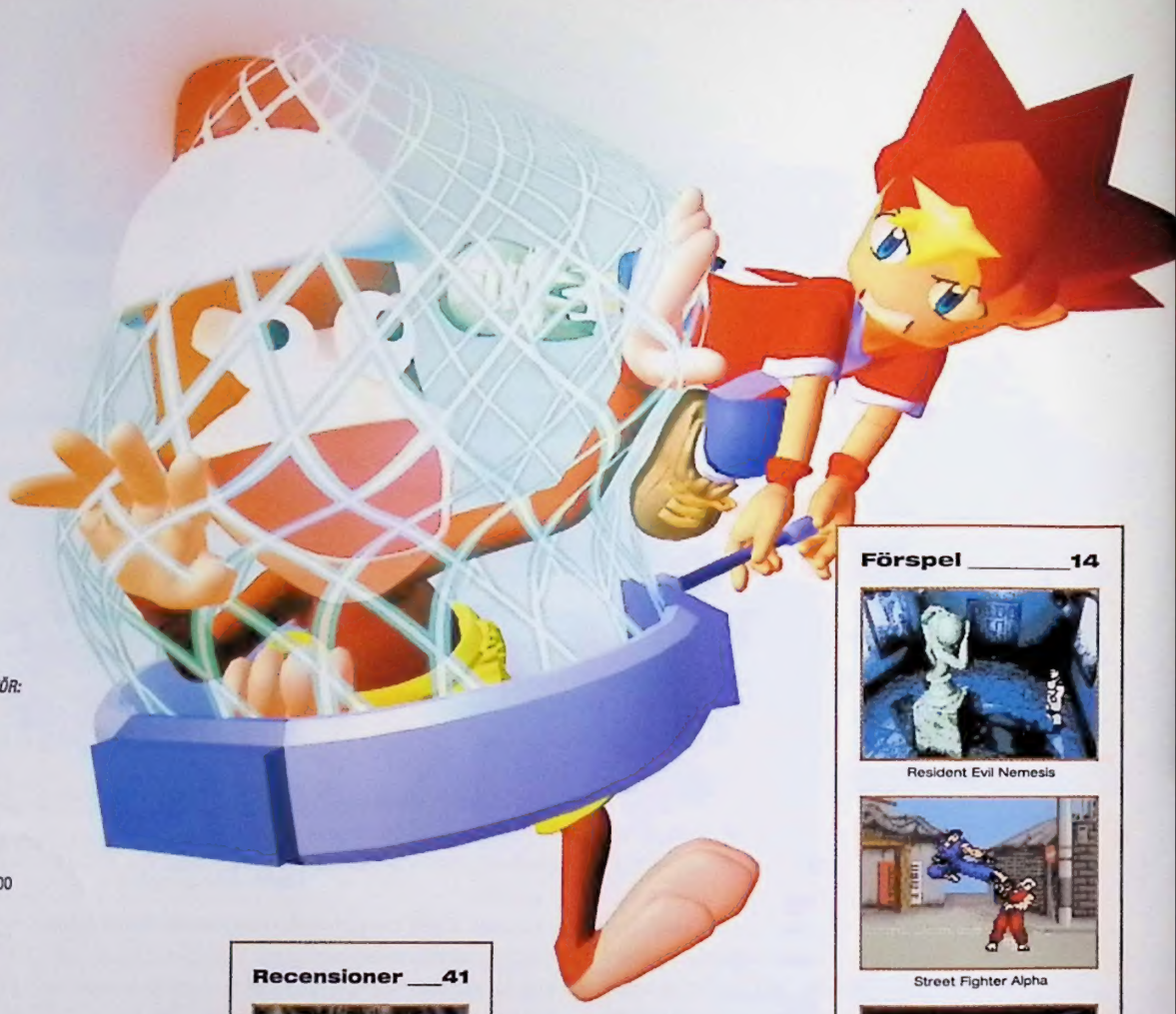
Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

TS-kontrollerad upplaga

Ape Escape _____ **22**



Recensioner ___ **41**

Star Wars: Episode 1 Racer

Top Gear Rally

Omega Boost

Shadowgate 64

Fokus _____ **65**

Star Wars (Retro)

Hydro Thunder

Legend of Mana

Förspel _____ **14**

Resident Evil Nemesis

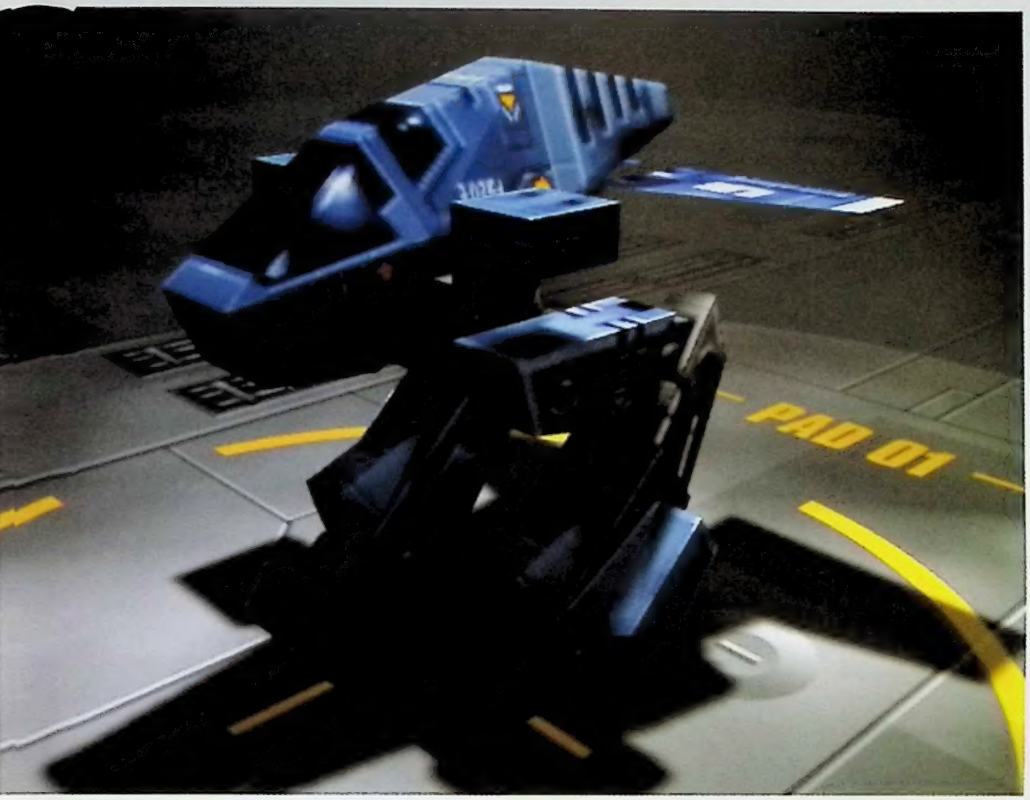
Street Fighter Alpha

Carrier

Armorines

Syphon Filter

Command & Conquer 3D



G-Police 2 ____ 36

Star Wars ____ 18

Spelhjältar ____ 26

Legend of Legaia ____ 32

INNEHÅLL SUPER PLAY 40

Hype ____ *8*

Dreamcast kommer till Sverige • Nytt *Tekken* • Bug i *Final Fantasy VIII* • Spyro flaxar vidare • *Mortal Kombat Gold*

Förspel ____ *14*

Resident Evil Nemesis • *Street Fighter Alpha* • *Armorines* • *Command & Conquer 3D* • *Onimusha: Demon Warrior* • *Resident Evil* • *Syphon Filter* • *Bugs Bunny: Lost in Time* • *Knockout Kings 2000* • *Carrier* • *Saboteur* • *Fighters Destiny 2*

Star Wars ____ *18*

Rymdimperiets återkomst.

Ape Escape ____ *22*

Analogt apäventyr.

Spelhjältar ____ *26*

Konsolvärldens superstjärnor.

Legend of Legaia ____ *32*

Ett RPG från företaget bakom *Wild Arms* och *Alundra*.

G-Police 2 ____ *36*

Favorit i repris.

Fokus ____ *65*

Mana-trädet har fått nytt liv • Sommar, sol och arkadspel • Så minns vi *Star Wars* • *Beatmania* i nyckelringsformat

Tävling: PlayStation ____ *75*

Unik, specialdesignad PlayStation att vinna.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Lode Runner ____ 62
Racing Simulation Monaco Grand Prix ____ 56
Shadowgate 64 ____ 52
Star Wars: Episode 1 Racer ____ 42

GAME BOY

Obelix ____ 63
Top Gear Rally ____ 58

PLAYSTATION

Anna Kournikova's Smash Court Tennis ____ 55
Bomberman Fantasy Racing ____ 59
Omega Boost ____ 44
Puma Street Soccer ____ 54
Sports Car GT ____ 61
T'ai Fu ____ 60

VARJE MÅNAD

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 40
Topplistor ____ 74
Tips ____ 76
Gamla nummer ____ 82
Spelguiden ____ 83
Frågor & Svar ____ 84
Nästa nummer ____ 87

Posttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Marknadsföring är makt

Det här är ett svar till insändaren i Super PLAY 39 som menar att Nintendo är översittare. Att skriva att Nintendo är konservativa och har översittarfasoner kan inte bero på någonting annat än brist på kunskap. Är det något företag som verkligen har som mål att förnya och förbättra spelmarknaden så är det Nintendo. Revolutionerande spel, analog kontroll, Rumble Pak, digital kamera... listan kan göras lång. Så fort Nintendo kommer med någonting nytt är de andra företagen snabba med att plagiera dem. Nintendo ger aldrig ifrån sig ett spel som de inte är helt nöjda med, Sony däremot har sett till att det idag finns fler skräpspel ute på marknaden än någonsin och tar inget ansvar för piratkopieringen. Det är vad jag kallar översittare.

Den enda anledningen till att Sony har kommit så här långt kallas reklam. Med hjälp av gigantisk marknadsföring har de fått många att tro att TV-spel är detsamma som en påmålad attityd. Ordet spelkänsla har de aldrig ens nämnt. 15-åringarna vill vara "inne", så de köper en PlayStation och bryr sig inte om att Nintendos spel är så mycket bättre.

Tycker man om spel älskar man Nintendo och ni som har övergett dem på grund av all reklam ni har sett, har valt en genomskinlig attityd framför äkta spelkänsla.

Kim Weinefelt

TV-spel är min livsstil

Hallå! Är det någon som hör mig där ute? Jag har en anknytning till Lovisas välskrivna artikel i Super PLAY 39 om att TV-spel har börjat lanseras som en livsstil. Jag har nämligen haft det som livsstil långt innan alla andra kom på att man kunde ha det. Alla i min omgivning vet att jag är den kompletta TV-spelsfanatikern. En kompis till mig sade en gång "du jämför inte TV-spel med verkligheten, du jämför verkligheten med TV-spel". Jag kunde inte ha sagt det bättre själv.

Karlstads största TV-spelsfreak

Sandra = Lara

Detta inlägg handlar som så många andra om Cores karaktär Lara Croft. Kanske inte direkt om Lara Croft, utan om vem som borde få ta platsen som henne i verkligheten. Det gick ju inte så bra för Rhona Mitra vad jag har förstått, och platsen som blev ledig efter henne tog ju

"Med hjälp av gigantisk marknadsföring har Sony fått många att tro att TV-spel är detsamma som en påmålad attityd. Ordet spelkänsla har de aldrig ens nämnt."

Nell McAndrew. Båda dessa kvinnor må vara väldigt vackra och sexiga, men personligen så anser jag att ingen av dem passar som Lara Croft. De saknar båda någonting och är inte det minsta lika Lara Croft. Det är bara en person jag kan tänka mig skulle passa i hennes kläder; Sandra Bullock. Denna tanke slog mig långt innan det var på tal om att Lara Croft skulle få en plats i verkligheten. De är väldigt lika, även om Sandra Bullock kanske saknar vissa behag, en detalj som Eidos förmodligen lätt fixar till med lite silikon i kläderna. Så om ni tänker er Sandra Bullock, med samma kropp och attribut som Lara Croft, ser ni inte likheten?!

Alexander

Sluta kriga

Jag undrar varför det ständigt ska vara krig mellan de olika spelkonsolerna. TV-spel ska förena folk, inte splittra dem. Jag själv tycker att det bara är barnsliga fasoner att hålla på och bråka på det här sättet. Folk borde lära sig att samarbete är nyckeln till framgång.

Friends Fan

Stackars Mario

För inte särskilt länge sedan satt jag hemma framför TV:n och zappade. Plötsligt kom jag till en kanal där en fet gubbe med röda kläder och en smal gubbe med gröna kläder figurerade. Vid sidan om stod en militär som tydligen skulle förvandla dessa gubbar till soldater. Gubbarna var otroligt korkade och klarade ingenting alls. Allting som gubben med de röda kläder kunde tänka på var mat.

Plötsligt insåg jag att dom två idioterna på TV-skärmen skulle föreställa Mario och Luigi. Jag har aldrig haft bilden av de två bröderna som korkade och jag har aldrig trott att Mario är ett matvrak. De som har producerat programmet har antingen haft en enligt mig felaktig bild av Nintendos guldgossar eller så har de gått in för att skapa den typ av karaktärer som de tydligen tror går hem hos barn.

Likadant var det när Sonic skulle bli tecknad serie. Från att ha varit en cool TV-spelshjälte förvandlades han till en mesig fjant som i slutet av varje avsnitt berättade vad man får göra och inte får göra.

Tydligen måste TV-spelskaraktärerna hålla sig till TV-spel. Annars blir det bara fel.

Erik Wiklund

Mer känsla nu än förr

På senare tid har jag läst väldigt många brev i Super PLAY som handlar om att ungdomar nuförtiden bara bryr sig om grafik och struntar i spelkänslan. Jag förstår inte riktigt vad ni grundar det på. Om man tar en titt på försäljningslistorna ser man direkt att spel som *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och *Metal Gear Solid* toppar listorna i de flesta länder. Tror ni nostalgiker verkligen att de spelen säljer så bra enbart på sin grafik? Jag har spelat igenom båda spelen och de har en fantastisk spelkänsla båda två. De har helt enkelt ett underhållningsvärde som varken *Legend of Zelda* eller *Metal Gear* kommer i närheten av. Grafiken i spelen är visserligen så snygg att man häpnar men är det verkligen ett minus?

Visst gjordes det bra spel förr, men de nya är bättre!

Anubis

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

* Gäller vid samtidigt köp av valfritt nytt/beg spel, annars kostar den 1295:-

PlayStation Stora paketet

Playstation + DemoCD
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller, Dual Shock
+1st 120 bl Minneskort
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2741:-
Rabatt -246:-
Paketpris 2495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

Ridge Racer Type 4 - Bilspel
R-type Delta - Action
The Golf Pro - Golf
Bloodlines - Action

Ett småkryps liv - Plattform
Cool Boarders 3 - Snowboard
Alundra - Äventyr
Road Rach 3D - Motorcykelspel

Vigilante 8 - Bilspel
Nagano Winter Olympics - Sport
Future Cop: LAPD 2100 - Äventyr
Resident evil 2 - Äventyr

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st Platinumspel, olika att välja bland, värde 249:-

Nintendo 64 Stora paketet

Playstation + Super Mario 64
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller
+2 st Rumblepack
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2900:-
Rabatt -405:-
Paketpris 2495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

1080° - Snowboard
Golden Eye - Äventyr
Super Mario Kart - Gocart
Snowboard Kids - Snowboard

Starshot - Äventyr
Nascar '99 - Bilspel
NBA Live '99 - Basket
Space Station Silicon Valley - Äventyr

Quake - Action
Top Gear Overdrive - Bil
Wipe Out 64 - Racing
F-Zero X - Racing

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st hemlig present

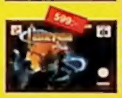
ORDINARIE SPEL:

Attack of saucerman	399:-	Monkey Hero	399:-
Bloodlines	399:-	Music	449:-
Bomberman Fantasy Racing	449:-	Need for speed 4	449:-
Breath of fire 3	449:-	NHL '99	399:-
Bugs Bunny-lost in time	499:-	NHL Face off '99	399:-
Carmageddon	449:-	Psy Psy 2	449:-
Civilization 2	449:-	Premier manager '99	402:-
Colin Mc Rae Rally	442:-	RC Stunt Cheptar	Ring !
Comand&Conquer Red alert reta.	442:-	Resident evil 2	399:-
Cool Boarder 3	399:-	Ridge racer Type 4	399:-
Crash Bandicoot 3 + Cd-case	449:-	R-type delta	399:-
Croc 2	449:-	Spyro	439:-
Discworld Noir	449:-	Star Wars: Episode 1	Ring !
Divers Dream	449:-	Street fighter alpha 3	499:-
Driver	Ring !	Street Skater	449:-
Ett småkryps liv "Bugs life"	399:-	Tekken 3	449:-
Fifa '99	449:-	The Golf pro	399:-
Grand theft Auto-Double	449:-	Toca Touring Car 2	499:-
Grand theft Auto-London Expension.	269:-	Tomb Raider 3	449:-
Kanosi-Sacred fist	449:-	Trap runner	Ring !
Legacy of kain: Soul Reav.	499:-	Warzone: 2100	499:-
Marvel Super Heros vs. Street f.	499:-	V-Rally 2	Ring !
Metal Gear solid	449:-		

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Auto Destruct	199:-
Command & Conquer	249:-
Cool boarders 2	249:-
Crash handicoot 2	249:-
Croc	249:-
Die hard Trilogy	249:-
Final Fantasy 7	249:-
G-Police	249:-
Gran Turismo	249:-
Grand Theft Auto	249:-
Hercules	249:-
Micro Machines V3	249:-
Moto racer	249:-
Pet in Tv	199:-
Pitfall 3D	199:-
Rascal	199:-
Reboot	199:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Soulblade	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Toca racing	249:-
Worms	249:-

ORDINARIE SPEL:



1080 Snowboarding	599:-	Mission Impoisible	599:-
All Star Tennis	599:-	Monaco Grand Prix Racing	599:-
Beetle Adventure Racing	499:-	Mystical Ninja 2	629:-
Carmageddon	Ring	NHL '99	599:-
Chamelon Twist 2	499:-	South park	629:-
Charlys Blast Territory	499:-	Star Wars:Rogue Squadron	629:-
Diddy Kong Racing	499:-	Twisted edge Snowboarding	599:-
F-1 World Grand Prix	549:-	Vigilante 8	629:-
F-1 World Grand Prix+Ultra Racer	549:-	V-rally edition 99	599:-
Fifa '99	499:-	Zelda 64	649:-
Load Runner 3D	Ring		
Mario Party	599:-		
Micro Machines turbo N64	629:-		

PLAYERS CHOISE:

Banjoe Kazoole 3D	499:-
Doom 64	399:-
Forsaken	399:-
F-Zero X	499:-
Golden eye 007	499:-
ISS '98	499:-
Lylat Wars	499:-
Mystical Ninja	499:-
Nascar '99	499:-
NBA Live '99	499:-
NHL Breakaway '98	399:-
Quake 64	499:-
Snowboard Kids	499:-
Space Station Silicon Valley	499:-
Star Shot Space Circus Fever	499:-
Super Mario Kart 64	499:-
Top Gear Overdrive	499:-
Turok	499:-
Wipe Out 64	499:-

PSX TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel original	299:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	499:-
Handkontrol, copy	129:-
Handkontroll Dual Shock , Copy	249:-
Handkontroll original, 3 olika färger !	179:-
Handkontroll, Dualshock original, 5 olika färger !	329:-
Länkkabel	129:-
Minneskort "120 block"	229:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "360 block"	299:-
Minneskort"15block"Original ,9 olika färger!	179:-
Multitap original	329:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Ratt Mad Catz med Dualshockfunktion	745:-
RGB Scartkabel med G-con adapt + ljudkontakt	249:-
X-plorer	349:-

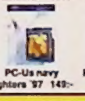
BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64 Minneskort Standard 99:-


PC-Us navy fighters '97 149:-

PC-Time Commando 149:-

GB, Action Light 149:-

COLOR GAMEBOY:

Buga Life, color	369:-
Crazy Caste-Buga Bunny Color	369:-
Hollywood Pinball, Color	329:-
Legends of River King, color	369:-
Lucky Luke, Color	329:-
Men in Black, Color	369:-
Pitfall, Color	369:-
Quest for Camelot, Color	369:-
Rug Rats, Color	369:-
Shadowgate Classic	369:-
Smurfs Nightmare, Color	329:-
Spy Vs Spy, Color	329:-
Super Mario Bros DX, Color	369:-
Sylvester and twetty, Color	329:-
Tom & Jerry, Color	Ring
Top Gear Rally, Color	399:-
Turok 2, Color	399:-
Warlo Land 2, Color	399:-
V-rally, Color	349:-
Zelda DX, Color	369:-

TILLBEHÖR:

Action Replay	499:-
Antennkabel kopia	149:-
Antennkabel Original	249:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gameboster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll Original, 6 olika färger	299:-
Handkontroll Thrustmaster Sting.	349:-
Handkontroll, Copy, Olika färger	199:-
Memory Expansion pack Original	349:-
Minneskort (16x)	349:-
Minneskort (32x)	399:-
Minneskort (4x)	199:-
Minneskort Kopia	99:-
Minneskort Original	199:-
Ratt Mad Catz med pedaler,rumble	745:-
Rumble pack Original	199:-
Rumble pack, Copy, olika färger	129:-
Rumble väst	499:-
Rumblepack med (4x) minneskort	249:-
Spelguider	Ring

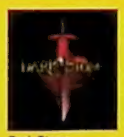
PC SPEL:

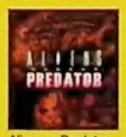
24 TIMMARS LEVERANS!

Alien Vs Predator	369:-	Darkstone	369:-	Grand theft Auto-London Expension	269:-	Machines	Ring
Army Men II	349:-	Deer Hunter 2	349:-	Half-Life	349:-	Mechwarrior 3	Ring
Baldurs gate	349:-	Delta Force	369:-	Heros of Might & Magic III	349:-	Might & Magic VII	Ring
Big 6, samling med jaktspel	349:-	Descent 3	369:-	Hidden & Dangerous	Ring	NFS Road Challenge	369:-
Brood Wars-Starcraft exp	199:-	Dungeon Keeper 2	369:-	Imperalism II	359:-	Outcast	Ring
Bygg Bilar med mulle meck	449:-	Drakar & demoner	349:-	Lands of Lore III	369:-	Rollercoaster Tycoon	369:-
Bygg Båtar med mulle meck	449:-	Dungeon Keeper 2	369:-	Legacy of kain: Soul Reaver	Ring	Settlers 3	349:-
Championship Manager 3	399:-	Ett småkryps liv "Bugs life"	269:-	Lejonkungen 2: Simbas skatt	269:-	Silver	399:-
Colin McRae Rally	369:-	Fleet Command	369:-			Sim City 3000	369:-
Commandos beyond the...	269:-	Gran theft auto + London Expension	329:-			South Park	429:-
						Star Wars: Episode 1	Ring
						Starcraft Battlechest	399:-
						Starsiege	349:-
						Tanktics	349:-
						Toca 2	379:-
						Wannabe	349:-
						Wild Metal Country	349:-
						Worms Armageddon	349:-

NFS Road Challenge 369:-

Dungeon Keeper 2 369:-


Dark Stone 369:-



Aliens vs Predator 369:-

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: **WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com**

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

☐ Ja Tack, jag beställer:

☐ Stora Playstation paketet
Valfria spel 1..... 2.....

☐ Stora Nintendo 64 paketet
Valfria spel 1..... 2.....

☐ Enligt följande lista:

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:
.....
(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN .....
ADRESS .....
POSTNR ..... POSTADRESS .....
PERSON-NR ..... TELEFON .....
MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR) .....

SuperPLAY 6-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej basenhetsbeställningar. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.

Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI!
- 6 MÅN - INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 6 MÅNADER
- 12 MÅN - 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN - 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

HYPE

RIDGE RACER 64 PÅ VÄG

REDAN FÖR TRE ÅR SEDAN var det så gott som klart att det skulle komma en version av Namcos *Ridge Racer* till Nintendo 64. Då talades det om att en konvertering av arkadspelet *Rave Racer* redan var under produktion, men sedan blev det tyst. Namco släppte ett baseballspel till Nintendo 64 och gav sedan upp formatet.

Nu har Nintendo i alla fall lovat att *Ridge Racer 64* är på väg. Spelet utvecklas i USA och kommer att släppas innan årets slut. Om det blir en fortsättning på *R4: Ridge Racer Type 4*, en konvertering av en gammal del eller ett helt nytt spel förtäljer inte historien.

DREAMCAST TILL SVERIGE

Vi har fått ett nytt datum att börja drömma om. Den 23 september kommer den europeiska Dreamcast-lanseringen att äga rum, inte den 9 september som tidigare planerat. Det svenska priset är inte bestämt ännu, men i Storbritannien kommer konsolen att kosta 199 pund, vilket motsvarar ungefär 2 500 kronor.

Samma dag som Dreamcast lanseras kommer även ett tiotal spel, varav *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb* och *Metropolis Street Racer* är de mest kända. Innan jul kommer ytterligare minst 20 spel att släppas, däribland *Sega Rally 2*, *House of the Dead 2* och *Soul Calibur*.

NYTT TEKKEN SMYGVISAT

Namco har börjat smygtesta sitt kommande arkadspel Tekken Tag Tournament runt om i världen. Det har lite diskret placerats ut i utvalda arkadhallar i Japan och i USA men fansen har redan letat upp det och börjat att rapportera om nyheterna via Internet.

Spelet är inte en ny del i serien, utan beskrivs som en rejäl uppgradering av *Tekken 3* med karaktärer från *Tekken 2*. Helt nytt för spelet är en femte knapp som tillåter varje spelare att växla mellan två olika karaktärer, en idé som är direkt hämtad från Capcoms arkadspel.

Tekken Tag Tournament har sammanlagt 32 spelbara karaktärer och bland dessa finns Paul, Jin, Jun, Baek, Michelle och Yoshimitsu. Varje karaktär har givetvis uppgraderats med nya attacker och giftiga kombinationer.

HYPE

Nintendo förnekar Metroid

I ett uttalande i den japanska speltidningen Famitsu har Nintendo förnekat att de utvecklar en uppföljare till *Super Metroid*. En talesman för företaget hävdar att Shigeru Miyamoto bara har sagt att de gamla *Metroid*-spelen är väldigt populära i USA. Men talesmannen avslöjade också att efter all den respons som Nintendo har fått sedan ryktet började spridas funderar de allvarligt på att producera den omtalade uppföljaren.

Frusen fantasi

På grund av ett programmeringsfel kan den japanska versionen av *Final Fantasy VIII* hänga sig. Om man misslyckas med att klara en sekvens på den tredje CD-skivan på en given tid och sedan väljer Continue och försöker igen, så kan det hända att spelet bara stannar. Square hävdar att risken är minimal men redan har 6 000 fall rapporterats.

Infogrames expanderar

Infogrames stärker nu sin roll ytterligare genom att köpa det amerikanska spelhuset Accolade. Syftet med köpet är enkelt; den franska speltillverkaren behöver en distributionsbas i USA för att mer effektivt marknadsföra och sälja sina titlar. Samtidigt som Infogrames köpte Accolade passade de även på att anställa de personer som var på väg att bli arbetslösa när Psygnosis franska utvecklingsdivision lades ned.

Zip-Drive till Dreamcast

Iomega och Sega har inlett ett samarbete för att utveckla en Zip-Drive till Dreamcast. Anledningen är att utöka maskinens potentialer på Internet i ett försök att skapa en så användbar konsol som möjligt. En Zip-skiva rymmer bara 100 megabyte, men möjligheterna att spara information är den största anledningen till att Sega inom kort planerar att släppa tillbehöret.

Zip-Drive är redan en standard i både Macintosh- och PC-världen. Ett komplement som tillåter användaren att flytta information smidigt och kostnadseffektivt. ▶

HYPE

Billigare färg-Game Boy

Efter att ha tillverkat nästan 8 miljoner exemplar av Game Boy Color sänker Nintendo priset på konsolen i Japan, från 8 900 yen (600 kronor) till 6 800 yen (450 kronor). Det är förmodligen bara en tidsfråga innan prissänkningen även drabbar USA och Europa.

Eidos kontrakterar Radical Design

Radical Design består av en grupp unga radikaler som lämnade Rare för drygt ett år sedan. Flertalet i det nyformade spelbolaget var involverade i produktionen av *Goldeneye 007*.

Det nya kontraktet binder Radical Design att utveckla spel åt Eidos. Hur många titlar det rör sig om vill ingen kommentera ännu men Radical Designs David Doak förklarar gärna varför de valde just Eidos.

– Valet att gå samman med Eidos var lätt. Företaget har funnits mycket länge och har en imponerande meritlista och de vet dessutom vart branschen är på väg.

CAPCOM UTMANAR SNK

Marvel vs. Capcom var bara början. Nu utmanar Capcoms populära slagkämpar alla de karaktärer som SNK har skapat genom åren. I spelet *SNK vs. Capcom* – som först släpps till Neo Geo Pocket Color och senare till Dreamcast – får Ryu, Ken Mega Man och Strider chans att slåss mot mer eller mindre välkända beat 'em up-hjältar från SNK:s spelserier *Samurai Shodown*, *Art of Fighting*, *Fatal Fury* och *King of Fighters*. Med tanke på att SNK och Capcom fortfarande föredrar pixlar framför polygoner lär *SNK vs. Capcom* bli ett av de få tvådimensionella Dreamcast-spelen

HIDEO DRÖMMER

Hideo Kojima, mannen bakom *Metal Gear Solid*, har nu påbörjat sin första Dreamcast-produktion. Vad för typ av spel det rör sig om vill han inte avslöja ännu och frågan om det är en ny del i *Metal Gear*-serien vill han inte kommentera. Att Hideo Kojima är intresserad av Dreamcasts nätverkspotentialer avslöjade han redan när Super PLAY träffande honom i Tokyo förra hösten.

– Jag är mycket intresserad av nätverksspel och vad man kan åstadkomma med den tekniken. Konventionella spel är en sluten värld där kommunikation bara existerar mellan karaktärerna. Nätverksspel skapar helt nya möjligheter.

EN MASSA MUSSE

Nintendo har skrivit ett exklusivt avtal med Disney Interactive som innebär att ett antal Disney-spel kommer att släppas till Nintendo 64 och Game Boy Color. För spelutvecklingen kommer Nintendos viktigaste samarbetspartner Rare att stå. Rare producerar ett tredimensionellt Musse Pigg-äventyr till Nintendo 64 och ett liknande äventyr till Game Boy Color samt ett racingspel som baseras på Disneys enorma universum till Nintendo 64 och ett racingspel med enbart Musse Pigg till Game Boy Color.

– Rares ojämförbara förmåga att skapa interaktiv magi kommer att integreras med Musse Piggs otroliga popularitet, kommenterar Nintendo of Americas Howard Lincoln stolt.

Spelen planeras att släppas lagom till julhandeln 1999, 2000 och 2001.

HYPE

MORTAL KOMBAT GLÄNSER

Ed Boon tänker inte överge sitt världsberömda spelkoncept i första taget. Nyligen informerade han omvärlden via sin Internet-site att ett nytt *Mortal Kombat*-spel är under produktion till Dreamcast. *Mortal Kombat Gold* utvecklas exklusivt till Segas 128bits-konsol och kommer enligt Ed Boon att innehålla karaktärer som består av 3 000 polygoner, flyta på med smidiga 60 bilder i sekunden och ha gott om högupplösta FMV-filmer. Ed Boon har tyvärr inte nämnt ett enda ord om Cyrax, men vi kan bara hoppas på ett kärt återseende i *Mortal Kombat Gold*.

RAYMAN PÅ TV

Den franska plattformshjälten Rayman har sedan sitt första 3DO-äventyr kommit upp sig bland spelhjältarna. Och inom kort får han även en alldeles egen TV-serie, som är helt i 3D. Bakom produktionen står spelbolaget Ubi Soft, med ett stort bidrag från den kanadensiska televisionen.

Till sin hjälp har de även tagit Vanessa Coffey som tidigare har varit involverad i en mängd olika animationsprojekt, bland andra *Transformers* och *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Det första pilotavsnittet av *Rayman* visades redan på Milia-mässan i början av året, där den fick bra kritik. 13 episoder är under produktion men Raymans TV-debut kommer inte att ske förrän i början av år 2000.

MAGIC The Gathering

Med detta nummer av Super PLAY får du med ett provpaket med 24 spelkort till Magic the Gathering.

Magic är ett fascinerande fantasykortspel som har funnits sedan 1994. Spelkorten representerar monster, soldater och varelser som drabbar samman i en strid på liv och död, medan mäktiga trollformler förgör, förintar eller lägger krokben för din motspelares planer.

I Magic bygger du egna finurliga kortlekar, där korten samarbetar i listiga kombinationer. Magic är taktiskt utmanande och har oändliga kombinationsmöjligheter. Du kan bygga dina lekar nästan hur du vill.

Men det bästa med Magic är att du kan samla och byta kort med dina kompisar. Det finns tusentals kort att välja mellan, och alla är rikt illustrerade av världens bästa fantasytecknare. Det gör Magic till både en kul hobby och en spännande tävling.

Magic the Gathering: Portal är en speciell version för nybörjare.

SÅ HÄR SPELAR DU MAGIC:

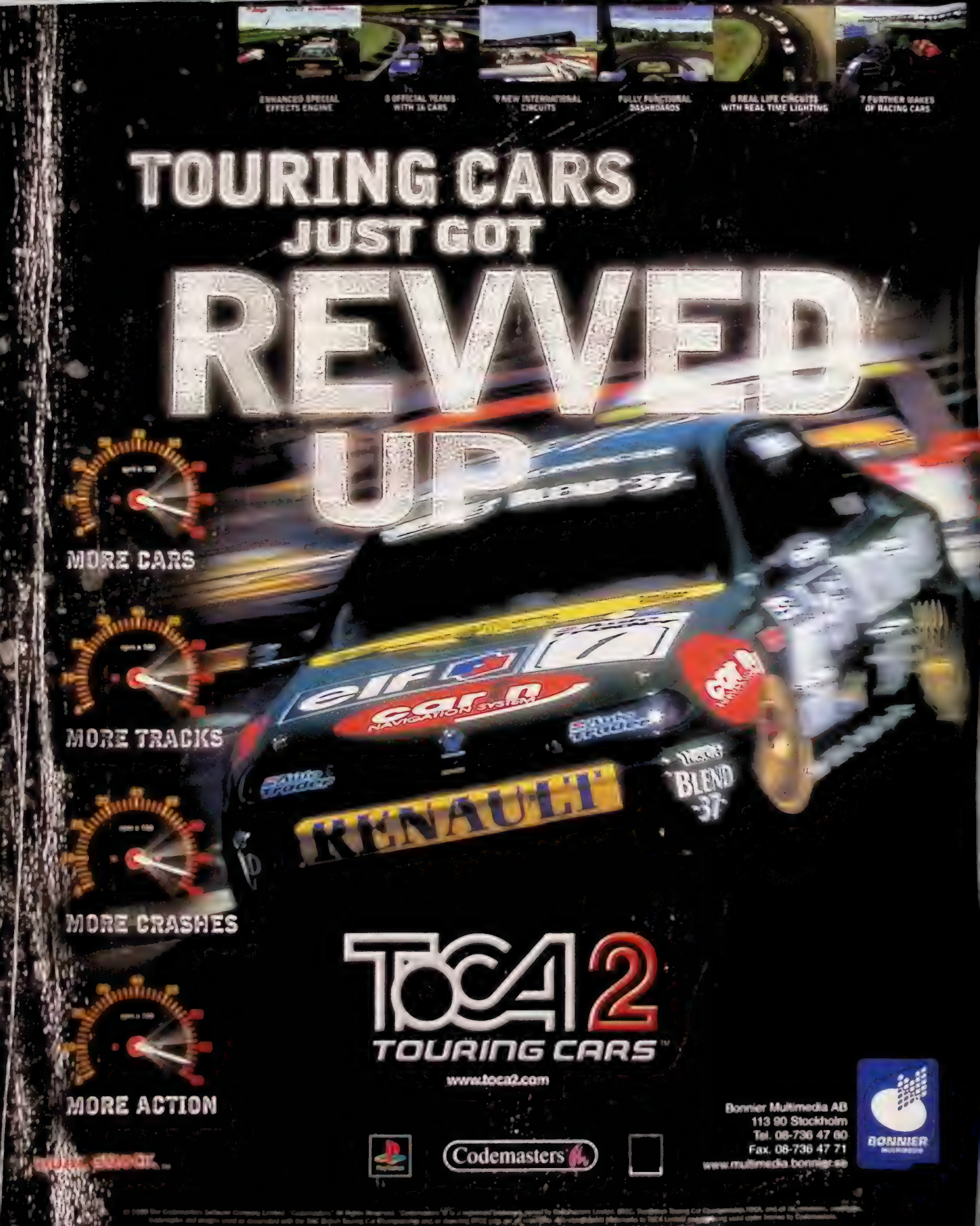
Ett vanligt parti Magic spelas vanligen mellan två spelare, som båda har en kortlek om 60 kort (det går bra med mindre). Båda spelarna startar med 20 livspoäng och åtta kort på hand. En lek får inte innehålla mer än 4 exemplar av samma kort.

Genom att spela sina kort på rätt sätt ska man försöka reducera motståndarens livspoäng till 0, eller se till att han får slut på nya kort att dra. Om man inte har några nya kort att dra när det är ens tur att spela har man förlorat.

Nyckeln till Magic är att ha lagom många länder i leken. Ländema, som består av träsk (svart), berg (rött), öar (blått), slätter (vitt) och skogar (grönt) gör det möjligt att spela ut kort med samma färg. Det är lagom med ungefär 20 länder i leken. Korten kostar sen olika många poäng att spela ut. Ju bättre eller farligare kort, desto dyrare att spela ut.

VEM VINNER?

Man spelar bäst av tre partier. Den spelare som först har fått ner motspelarens liv till 0 har vunnit. Man kan också vinna om motståndaren får slut på kort att dra.


ENHANCED SPECIAL EFFECTS ENGINE
8 OFFICIAL TEAMS WITH 16 CARS
9 NEW INTERNATIONAL CIRCUITS
FULLY FUNCTIONAL DASHBOARDS
8 REAL LIFE CIRCUITS WITH REAL TIME LIGHTING
7 FURTHER MAKES OF RACING CARS
TOURING CARS
JUST GOT
REVVED UP
MORE CARS
MORE TRACKS
MORE CRASHES
MORE ACTION
elf
RENAULT
BLEND 37
TOCA 2
TOURING CARS
www.toca2.com
Codemasters
Bonnier Multimedia AB
113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60
Fax. 08-736 47 71
www.multimedia.bonnier.se
BONNIER

COLIN McRAE RALLY™

"Det mesta talar för att Colin McRae blir ett av de snyggaste bilspelen som någonsin gjorts."
- Svenska PlayStation Magasinet nr 3/98

Codemasters

PC CD ROM

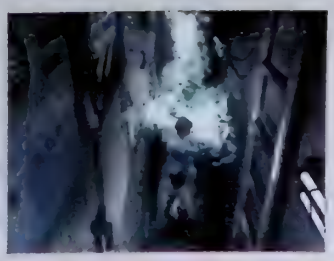
Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 50 Fax. 08-736 47 71, Webb www.multimedia.bonnier.se

PlayStation

BONNIER

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "Colin McRae"(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All rights reserved. "Colin McRae"(tm) and all copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under licence. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.is a trademark of Namco Ltd. Mad Cats and the Mad Cats logo are trademarks of Mad Cats, Inc.

FÖRSPEL



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Äventyr

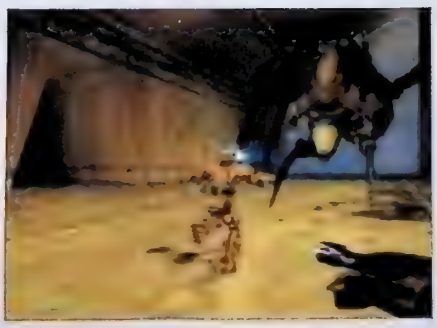
Resident Evil: Nemesis

Capcoms interna utvecklingsteam arbetar för högtryck. Skräckäventyren avlöser varandra i en rasande takt, och de som trodde att det inte skulle bli någon mer zombiefest på PlayStation har helt fel. *Resident Evil: Nemesis* kommer redan innan årets slut.

Att utannonsera en stortitel strax innan E3 är ett snilledrag. Förväntningarna höjs till skyarna och sitter man på ett av världens mest kända spelvarumärken som *Resident Evil*, kan nästan ingenting gå fel. Plus att det nu är inte mindre än fyra nya spel i serien under produktion till alla de stora konsolformaten. Hypen kan inte bli annat än total.

Resident Evil: Nemesis utspelar sig ett dygn före och ett dygn efter *Resident Evil 2*. Huvudkaraktären är igen annan än Jill Valentine som gjorde sin konsoldebut redan i det första spelet, våren 1996. Det nya spelets storyline fyller igen många av de luckor som de två första äventyren förde med sig. Och tar oss återigen till den zombieinfekterade staden Raccoon City.

Rent tekniskt kommer *Resident Evil: Nemesis* att bjuda på lite mer detaljerade bakgrunder, skarpare grafiska effekter och ny monsterdesign. Dessutom kommer Jill Valentine att ha en helt ny uppsättning kläder. Men Capcom har avslöjat att de utvecklar *Resident Evil: Nemesis* främst för de redan trogna fansen.



FORMAT — Nintendo 64/
PlayStation
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Probe
SPELTYP — Shoot 'em up

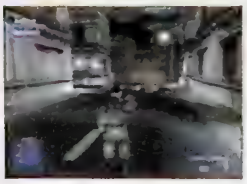
Armorines

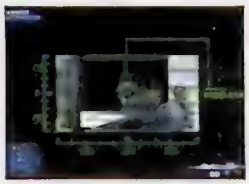
Likt *Turok* härstammar även *Armorines* från Acclaims många serielicenser. I en framtida värld måste titanbepansrade marinsoldater försvara moder jord mot vårt största hot hittills. Insekter från rymden har landat. Och de är hungriga.

Är det någon genre som Acclaim och deras underhuggare Iguana och Probe kan så är det shoot 'em up-spel. Visst har de gjort ett par misstag under åren, men *Turok*-spelen är oförglömliga och *Forsaken* var åtminstone tekniskt väldigt imponerande. Nu har Probe fått tillåtelse att använda Iguanas *Turok 2*-motor och bygga vidare på den för att skapa sitt nya shoot 'em up-äventyr *Armorines*. Nintendo 64-versionen av spelet är kompatibel med Expansion Pak och är både vackrare och smidigare än *Turok 2: Seeds of Evil*. Det går inte heller att ignorera det faktum att designen i *Armorines* är snäppet häftigare än i båda *Turok*-spelen. Enorma spindelliknande bossar, organiska banor och tunga vapen är bara några smakprov på vad som väntar.

Vad som Probe också satsar på är multispelarmöjligheten. I båda versionerna av *Armorines* går det att spela flera personer samtidigt, antingen tillsammans eller mot varandra.

Att Acclaim vill revolutionera genren återigen råder det ingen tvekan om. Och att döma av vad vi har sett av *Armorines* lär de inte göra någon besviken.





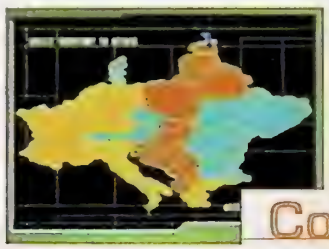
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — 989 Studios
SPELTYP — Äventyr

Syphon Filter

I *Metal Gear Solids* kölvatten drar 989 Studios *Syphon Filter* fram. Högteknologiskt spionage blandas med terrorism, explosiv action och agentgrovgöra.
Det är inte lika skarpt som *Metal Gear Solid*, men *Syphon Filter* lockar ändå. Sony-ägda 989 Studios tar spelaren till en värld under hot av terrorister som tillhandahåller ett dödligt virus. Det enda sättet att stoppa dess spridning är att ge sig i kast med 46 hårdkokta uppdrag som utspelar sig i världens alla hörn.

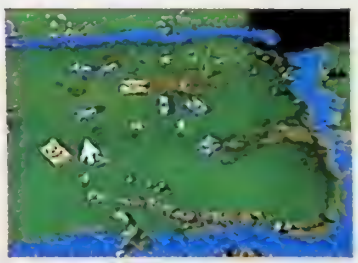
För att göra *Syphon Filter* till ett riktigt bra agentspel har 989 Studios lagt in en massa godbitar. Tillbehör som M-79 Grenade Launcher, Sniper Rifle och Nightvision Goggles är vardagsmat och här finns gott om högteknologiska attiraljer som varje James Bond-kopia måste ha i sin attachéväska.

Syphon Filter är onekligen 989 Studios riktiga elddop. Spelet har varit under produktion i drygt två år och de utländska recensionerna av spelet har varit över all förväntan. Inom kort kommer vi med vårt utlåtande.



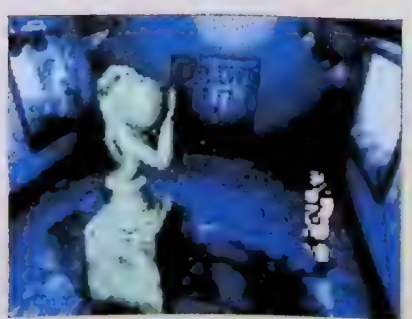
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Looking Glass Studios
SPELTYP — Strategi

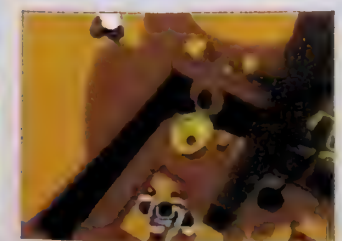
Command & Conquer 3D



Samtidigt som Blizzard avslutar den unika Nintendo 64-konverteringen av *Starcraft* har deras största konkurrent Westwoods kontrakterande bolag Looking Glass Studios färdigställt den första 3D-versionen av *Command & Conquer*.
Fraktionerna GDI och NOD drabbar återigen samman, men den här gången ser mycket annorlunda ut. För första gången kommer ett riktigt stort strategispel till Nintendo 64. Det är dessutom ett strategispel som hittills bara har existerat till CD-ROM-baserade format. Huvudsakligen är *Command & Conquer 3D* en rak konvertering. Men till skillnad från föregångarna är Command & Conquer 3D, som namnet antyder, helt uppbyggt av polygoner och därmed tredimensionellt. Dessutom arbetar Looking Glass Studios fortfarande med en ny typ av multispelarfunktion som bygger på att båda deltagarna använder varsin del av samma TV-skärm. För att bibehålla både skärpa och fart använder Looking Glass Studios sig av kraftpaketet Expansion Pak.

I övrigt handlar det fortfarande om att få dominans över jordklotet, att bygga upp av baser, bilda trupper och att avsluta den till synes ändlösa jakten på den fiktiva mineralen Tiberium.

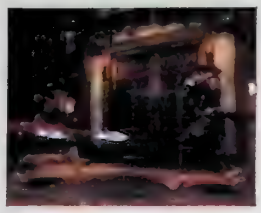




FORMAT — Game Boy
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Äventyr

Resident Evil

Bara för att Capcom släpper *Resident Evil* i miniformat betyder det inte att spelet blir mindre bra.
Den komprimerade Game Boy Color-versionen av *Resident Evil* bjuder på ett par överraskningar. Dels innehåller det nykonverterade spelet ett antal helt nya monster och dessutom har det en inbyggd pausfunktion som tillåter spelaren att när som helst under spelets gång ta ett avbrott och spara sitt äventyr. Givetvis är de renderade bakgrunderna också mindre färgglada och detaljerade, och alla karaktärerna är pixeluppbyggda och därmed tvådimensionella. Annars är det ganska exakt samma äventyr som det första PlayStation-spelet i den numera klassiska serien.



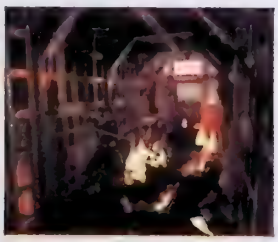
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Flagship
SPELTYP — Äventyr

Onimusha: Demon Warrior

Det är inte bara *Dino Crisis* och *Resident Evil: Nemesis* som bubblar i Capcom laboratorier. Snart kommer även samurajäventyret *Onimusha: Demon Warrior*; ett namn som är värt att lägga på minnet.

Capcom visade upp det nya actionäventyret *Onimusha: Demon Warrior* för bara ett par veckor sedan. Med pompa och ståt inleddes presskonferensen med att Tokyos filharmoniska orkester spelade ett stycke ur spelet inför en förväntansfull publik. Sedan presenterades en lång videosekvens på en storbildsskärm.

Grunden till spelet är mer eller mindre redan lagd. Utvecklingsdivisionen Flagship, som leds av Capcom-profilen Yoshiki Okamoto, har nämligen återanvänt *Resident Evil 2*-motorn för att kunna producera ett slagkraftigt äventyr på relativt kort tid. Fast i *Onimusha: Demon Warrior* finns det varken några zombier eller dinosaurier. Istället handlar det om långa svärdskamper med glänsande samurajsvärd. Klassiska interiörer och kläder är också element som kommer att glädja alla som fascineras av den japanska historian. *Onimusha: Demon Warrior* är en minst sagt värdig motståndare till Konamis *Samurai Legends*, och vem som går segrande ur striden får tiden utvisa.



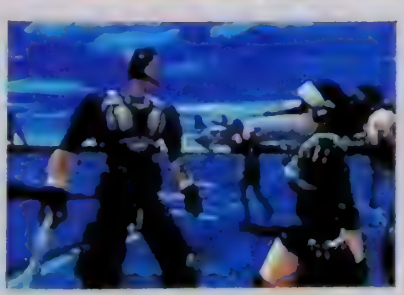
FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Jaleco
UTVECKLARE — Jaleco
SPELTYP — Äventyr

Carrier

Capcoms klassiska skräckäventyr *Resident Evil* plagieras om och om igen. Nu är det det japanska spelhuset Jaleco som ger sig i kast med genren.

Helmdal är ett gigantiskt hangarfartyg där det ökända härskar. I skuggorna ruvar det onämnbara i form av missbildade zombier och formlösa monster. Spelaren är medlem i ett team som består av två personer; en man och en kvinna.

Det som kanske är ett litet övertag för Jaleco är att *Carrier* är så gott som färdigt redan nu och troligtvis kommer att släppas flera månader innan *Resident Evil: Code Veronica*. Och ännu så länge råder det faktiskt torka på den här typen av äventyrsspel till Dreamcast. Ännu är det dock inte officiellt om titeln ens kommer att nå Europa.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Tigon
SPELTYP — Äventyr

Saboteur

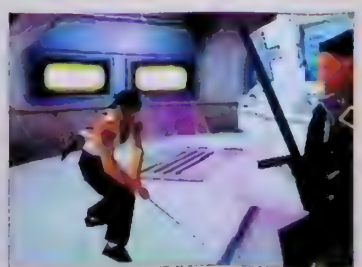
Om du var en hundägare och var lite arg på ett megabolag, skulle du då plocka fram ett svärd, träna lite ninjutsu och dra ned till deras högkvarter för att reda ut ett och annat?

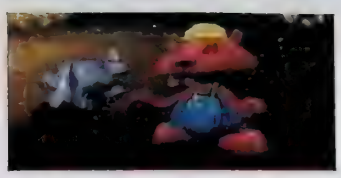
I den framtid som Saboteur erbjuder finns det ett jättestort företag som heter Gene Corporation. Personerna bakom bolaget har tagit livet av Shin Lenagas farfar och kidnappat hans syster. De är helt enkelt riktigt elaka. Och Shin är inte alls glad. För att lösa problemet tänker Shin ta saken i sina egna händer. Med sig på vägen har han sin hund Shiro.

Saboteur är ett riktigt stort 3D-äventyr som blandar klassiska actionelement med tankeverksamhet. För att klara spelet gäller det att vara i symbios med sin hund. Shiro kan nå till synes oåtkomliga platser och hjälpa Shin att lösa många gåtor.

Shin har över 100 olika attacker han kan utföra, vilket är en sannerligen imponerande siffra. Dessutom kan han plocka upp motståndarnas vapen, något som alltid ger spel av den här typen ytterligare en dimension.

Med tanke på att *Tomb Raider* fortfarande är Eidos enda riktigt stora succé i konsolvärlden, och hur mycket pengar Ion Storm har spenderat för att färdigställa *Daikatana*, behöver det amerikanska bolaget ett nytt riktigt bra spel inom en snar framtid. Kanske kan *Saboteur* vara titeln de har väntat på.





FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Okänd
UTVECKLARE — Bizarre Creations
SPELTYP — Äventyr

Furballs

Bizarre Creations har sedan urminnes tider knåpat ihop spel åt Psygnosis. Ofta har det rört sig om racingspel i olika versioner. Men denna gång överraskar de med det håriga shoot 'em up-spelet, *Furballs*.

På projektstadiet kallades det här spelet för Drive By, och var endast avsett för PC-världen. Men när Sega utannonserade Dreamcast följde Bizarre Creations med flödet av entusiastiska europeiska speltillverkare och bestämde sig för att göra en version till den nya konsolen.

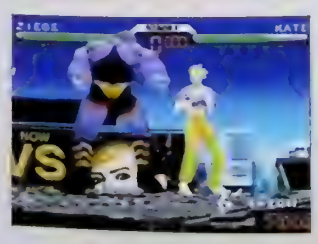
Furballs är en sockersöt liten historia om håriga små kryp som försöker att ha ihjäl varandra. Sex stycken finns det att välja mellan, den ena sötare än den andra. En multispelarfunktion finns givetvis inbyggd i spelet, men mer intressant är rollspelselementen och de pussel som finns i Adventure Mode.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Imagineer
UTVECKLARE — Imagineer
SPELTYP — Beat 'em up

Fighters Destiny 2

Imagineer gjorde ett tappert försök med sitt första beat 'em up till Nintendo 64, men lyckades inte riktigt. Nu är de tillbaka med en uppföljare och förhoppningsvis har de tagit fasta på den kritik de fick förra gången.

Det senaste året har Imagineer arbetat stenhårt med att förnya spelmotorn i *Fighters Destiny* och producera uppföljare. Kärnan i *Fighters Destiny 2* är fortfarande densamma och det finns en mängd olika typer av spel i spelet. VS Battle är kanske mest intressant då det nu går att spara efter att spelaren har vunnit en match. Dessutom belönas man med nya färdigheter. Rodeo Mode är ett av de sjukaste inslagen då man tvingas att slåss mot kossan Ushi, medan Sugoroku är en brädspelsvariant där utgången påverkas av hur högt man lyckas slå med en träning.



Fighters Destiny 2 är precis som sin föregångare kontroversiell. Det betyder inte nödvändigtvis att det blir roligt att spela, men vi hoppas givetvis på det bästa.

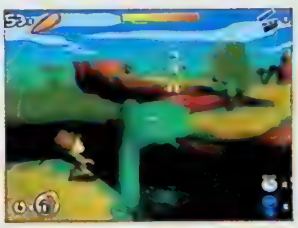
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Infogrames
SPELTYP — Plattform

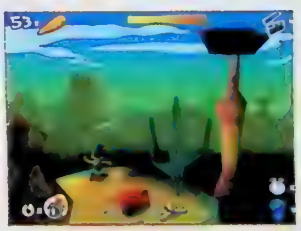
Bugs Bunny: Lost in Time

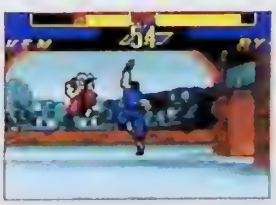
Warners tecknade figurer är inte på långa vägar lika kända som Disneys. I alla fall inte i Sverige. Men Infogrames tycker väldigt mycket om dem.

Allt fler PlayStation-spel riktar sig till de lite yngre. Argonaut satsar medvetet på att nå de som knappt har blivit tonåringar med sitt *Croc 2* och Infogrames gör samma sak när de under sommaren släpper *Bugs Bunny: Lost in Time*.

Men det rör sig inte om en förvirrad konsumentgrupp, utan extremt medvetna och kräsna ynglingar. Och för att tillfredsställa dem har *Bugs Bunny: Lost in Time* byggts ut till en stort plattformsspel som likt inspirationskällan *Super Mario 64* innehåller en hel drös banor, kluriga pussel, kvicka kommentarer och ett genomarbetat persongalleri. Utan Warner-licensen skulle kanske inte så många bry sig om det här plattformsäventyret, men nu är det faktiskt Bugs Bunny, Marvin the Martian, Rocky och Yosemite Sam vi talar om.







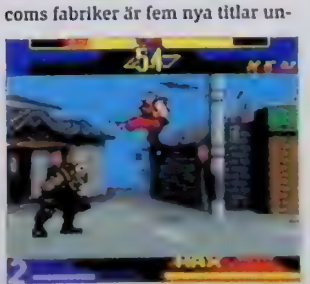
FORMAT — Game Boy Color
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Beat 'em up

Street Fighter Alpha

Beat 'em up till portabla konsoler har som bekant aldrig varit bra. Kanske kan Capcom ändra på det med *Street Fighter Alpha* till Game Boy Color.

Capcom har ambitiösa planer vad det gäller Game Boy Color. Konsolen och spelen till den säljer som aldrig förr och det är inte konstigt att spelproduktionen har ökat drastiskt i och med den nya imponerande färgskärmen. Bara i Capcoms fabriker är fem nya titlar under produktion, varav en är *Street Fighter Alpha*.

Den portabla versionen av denna beat 'em up-klassiker innehåller tio spelbara karaktärer. Ken och Ryu finns givetvis med och både Alpha Counters och Super Combos går att utföra. Att alla slag- och sparkkombinationer inte flyter lika bra som i arkadoriginalet får man leva med, men spelet är ju trots allt portabelt. Och i färg!



©LUCASFILM LTD™

Äntligen är George Lucas tillbaka med ännu en del av världens populäraste science fiction-saga. Men går det verkligen att upprepa en sån otrolig succé som de första tre delarna av *Star Wars* innebar?

Av Mikael Weichbrodt

En saga för en

Sedan den första *Star Wars*-filmen tog världen med storm för över 20 år sedan har George Lucas rymdsaga varit en av de starkast lysande stjärnorna på science fiction-himlen. Miljontals människor har tagit den till sig, växt upp med den, levt med den och sett filmerna om och om igen. Och ändå har fenomenet *Star Wars* inte ens börjat att sina i popularitet. Delvis på grund av att kultrörelsen kring *Star Wars* fått eget liv och utökat sig själv med otaliga böcker, rollspel, fanklubbar och så vidare, dels på grund av de oräkneliga licenser som sålts för allehanda leksaker, spel och andra filmrelaterade produkter. Men även på grund av att LucasFilm har sett till att hålla sin guldkalv vid liv på mer strategiska sätt.

När hysterin kring den tredje *Star Wars*-filmen, *Return of the Jedi*, hade avtagit började ryktena genast spridas. Det sades att George Lucas redan hade skrivit färdigt manuset till ytterligare tre delar av historien, som bara låg och väntade på att regisseras.

Men när skulle de nya filmerna komma? Åren gick och ingenting hände. Men så verkställde LucasFilm den ekonomiskt briljanta idén att återuppväcka den nu klassiska *Star Wars*-trilogin genom att uppgradera de tre delarna med datorgenererad grafik, ett remastrat soundtrack och renoverad filmkvalitet. Äntligen fick George Lucas chansen att visa filmerna "som han alltid hade velat ha dem" och äntligen fick publiken chansen att se hur många skepp rebellerna egentligen satte in i slaget mot imperiets gigantiska dödsstjärna, och uppleva den scenen med Jabba the Hutt och Han Solo som klipptes bort från den första filmen och som nu hade förstärkts med en datoranimerad version av Jabba the Hutts senare ödlegestalt. Allt tack vare datorer. Puristerna ryste av illamående, men LucasFilm kunde förnöjt lyssna till prasslet av miljontals nya dollarsedlar. Och det var inte det enda de gjorde för att försäkra sig om *Star Wars*-hysterins fortsatta framtåg.

Samtidigt som de uppgraderade versionerna av originaltrilogin släpptes bekräftade LucasFilm att de tre hittills oanvända manuskripten äntligen skulle börja att förvandlas till filmer. De magiska orden hade äntligen uttalats och en ny våg av *Star Wars*-hysteri började, inte grundad på de tre originalfilmerna, utan på förväntningarna inför de kommande tre. *Star Wars* skulle leva vidare.

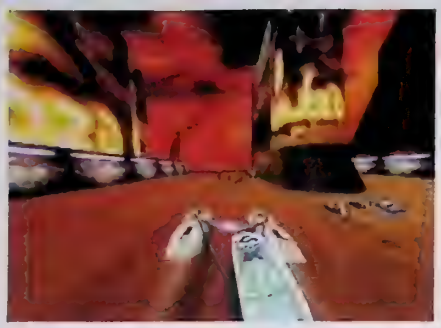
Det är den nya generationen av Star Wars-fans, de som inte ens var födda när den senaste filmen hade biopremiär, som kommer att se den här filmen om och om igen, bli hemligt förälskade i Natalie Portman och om 20 år dricka sitt kaffe ur en Darth Maul-mugg.

I den nya filmen, *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, tar George Lucas oss med till början av den berättelse som så småningom mynnar ut i *Star Wars Episode IV: A New Hope*, alltså den filmen som spelades in redan för drygt 20 år sedan. Centralfiguren i denna prolog till de redan kända filmerna är Anakin Skywalker, en nioårig pojke som till slut ska komma att bli känd som den onde Darth Vader. Intet ont anande tillbringar Anakin sitt liv på Tatooine, där han bland annat deltar i Pod Racing-tävlingar och drömmer om att bli en riktig pilot på ett rymdskepp. Det Anakin inte vet ännu är att han har Kraftens gåva och är dömd till ett öde i dess tjänst. Så småningom upptäcker Qui-Gon Jinn, en läromästare bland jediriddare, hur betydelsefull Anakin verkligen är. När Qui-Gon och hans lärjunge Obi-Wan Kenobi kommer till Tatooine slutar Anakins liv som vanlig pojke och han dras in i de galaktiska intriger som till slut ska göra honom till en mäktig jediriddare. Sedan rasar berättelsen på i ett otroligt tempo och växer i styrka för att till sist mynna ut i ett krig som får striderna i de gamla *Star Wars*-filmerna att framstå som små skärmytslingar.

Att döma av berättelsen i sig och det enorma suget efter filmen borde *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* ha alla chanser att bli en lika stor succé som de gamla filmerna. LucasFilm beräknar redan inkomsterna av bara leksaksförsäljningen till 17 miljarder kronor under det första året.

Samtidigt råder inte samma förhållanden nu som 1977. När originalfilmen släpptes kände ingen till konceptet *Star Wars* och några förväntningar existerade inte. Inför den nya filmen är förväntningarna antagligen större än de har varit inför någon annan film någonsin. ▶

ny generation



Star Wars: Episode I Racer

©LUCASFILM LTD™

När George Lucas spelade in den första filmen använde han sig dessutom av i stort sett helt okända skådespelare, som i publikens ögon kunde förvandlas till deras respektive roller utan konkurrens från något tidigare minne. Mannen som sköt Greedo i baren i Mos Isley var Han Solo, inte Harrison Ford. Men i *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* är det frågan om det är Qui-Gon Jinn eller Rob Roy i brun kappa som med Liam Neesons hjälp lär Obi-Wan hur en ljussabel ska svingas. Och det finns fler skäl än så till varför den nya filmen egentligen inte borde slå ned med samma dunder och brak som de första tre filmerna gjorde. Ett av dem är en nioårig pojkvasker bakom spakarna i en X-wing.

Men det finns de som inte har något behov av att ta fram måttstocken och ivrigt leta efter fel att racka ned på, och det är alla de personerna som gör att LucasFilm inte lär behöva oroa sig. Dels består denna skara av de fans som älskar *Star Wars* så till den milda grad att de utan att tveka skulle betala för en mutter som har suttit i Jabba the Hutts sandskepp. Men framför allt är det den nya generationen av *Star Wars*-fans, de som inte ens var födda när den senaste filmen hade biopremiär, som kommer att se den här filmen om och om igen, bli hemligt förälskade i Natalie Portman och om 20 år dricka sitt kaffe ur en Darth Maul-mugg. Vad de har framför sig är en episk och förunderlig rymdsaga om gott och ont, där en ung och oerfaren hjälte slår in på Kraftens väg för att ta upp kampen med det onda.

Det finns skäl till varför den nya filmen egentligen inte borde slå ned med samma dunder och brak som de första tre filmerna gjorde. Ett av dem är en nioårig pojkvasker bakom spakarna i en X-wing.

Den 19 maj hade *The Phantom Menace* amerikansk biopremiär. Men redan ett par veckor tidigare sprang ivriga fans in på leksaksbutiker i USA och försåg sig med de nya leksakerna. Och redan nu släpps TV-spelen. Även i Sverige, trots att filmen inte kommer hit förrän i augusti.

Den här gången är LucasFilm licensavdelning med andra ord väl förberedda. Sist omsatte de flera miljarder kronor bara genom försäljningen av plastfigurer med ben och armar lika stela som glasspinnar. Nu har de chansen att tjäna ännu mer, mycket tack vare alla de PlayStation- och Nintendo 64-konsoler som har sålts de senaste åren. Därför har LucasArts varit på hugget tidigt inför premiären av *The Phantom Menace* och släpper nu två helt nya spel som baseras helt på den nya filmen.

Redan i den första trailern för *The Phantom Menace* kunde miljontals undrande bevittna hur två motorer sammanhållna av ett gnistrande energifält dundrade fram över den sandiga terrängen på Tatooine. Från början var det ingen som förstod vad det handlade om, men snart läckte sanningen om Pod Racing ut från Skywalker Ranch, och ungefär samtidigt började det att talas om ett nytt *Star Wars*-racingspel till Nintendo 64.

Mycket riktigt bygger spelet *Star Wars: Episode I Racer* på de scenerna ur *The Phantom Menace* där Anakin Skywalker deltar i den livsfarliga Pod Racing-tävlingen Boonta Eve Race på Tatooine. Värd för tävlingen är ingen annan än den hänsynslöse Jabba the Hutt, den enorma rymdgangster som fick smaka på Leias obevekliga kedjeryck i *Return of the Jedi*, och han passar perfekt in i Pod Racing-tävlingarnas smutsiga och hårdkokta stämning.

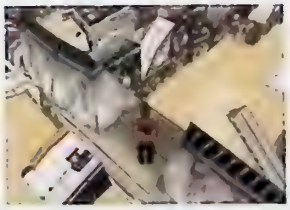
Racingformen i sig är något som George Lucas och hans hjärntrust på LucasFilm har hittat på. Den går ut på att ett antal dödsföraktande och ärelystna piloter tävlar i otroliga hastigheter på fordon som har byggts ihop av delar från demonterade rymdskepp. En förare i ett Pod Racing-lopp sitter på en sorts svävande sulky och sliter i tyglarna bakom två enorma jetmotorer som gärna trimmas och byggs om tills de nära nog exploderar av ren energi. Det hela kan beskrivas som en blandning mellan romerska triumfvagnslopp, vattenskidåkning bakom en jumbojet och rysk roulette, alltså en riskfylld adrenalininjektion utan like där få tävlande ens lyckas ta sig i mål.

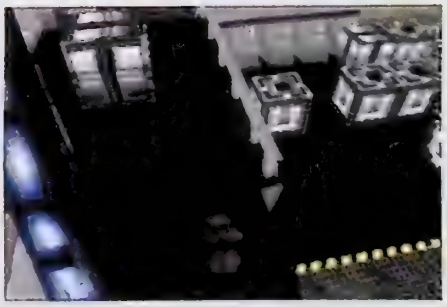
I det stora hela har Pod Racing-elementet ingen särskilt stor betydelse för handlingen i *The Phantom Menace* och det kan nästan tyckas att det placerats i manuset enbart för att LucasArts skulle kunna utveckla det här spelet.

På PlayStation blir det ingen racing, men istället ett filmspel värt namnet. Precis som den nya filmen heter LucasArts nya PlayStation-äventyr *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, och det är inte utan anledning. LucasArts har tigit som muren om det här spelet ända tills nu och anledningen till det är att spelet har i stort sett exakt samma handling som filmen. Över huvud

©LUCASFILM LTD™

Star Wars Episode I: The Phantom Menace





taget är *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* ett mer renodlat filmäventyr än något tidigare *Star Wars*-spel varit.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace inleds med samma nedåtscrollande förtext som filmen. Efter förtexterna vidtar en renderad version av de två första minuterna i filmen och sedan får spelaren själv hoppa in i rollen som Obi-Wan Kenobi och bege sig in i en enorm rymdstation där otäcka stridsdroider väntar på att attackera. Precis som i filmen alltså. Och i den stilen fortsätter spelet att följa filmens handling mer eller mindre exakt hela tiden.

Under äventyrets gång får spelaren chansen att kontrollera fyra olika karaktärer; Obi-Wan Kenobi, hans läromästare Qui-Gon Jinn, drottning Amidala och hennes livvakt Captain Panaka. Spelet innehåller tolv banor och på de flesta är det Qui-Gon och Obi-Wan som spelaren kontrollerar.

Spelets grafiska upplägg påminner om både *Metal Gear Solid* och *Tomb Raider*. Kameran följer huvudpersonen bakifrån och alla miljöer, föremål och karaktärer är tredimensionella. Under de samtal som ofta uppstår mellan karaktärerna glider kameran ned och visar konversationen ur ett närmare perspektiv och under striderna anpassar sig kameran för att ge bästa möjliga synvinkel beroende på hur många fiender som finns i bilden.

Qui-Gon och Obi-Wan är som bekant jediriddare och slåss därmed givetvis med sina ljussablar. I spelet används bara en knapp för att svinga ljussablarna, vilka kan användas i både offensivt och defensivt syfte. Ljussablarna klarar nämligen av att reflektera fiendernas laserskott, precis det som Luke Skywalker visade prov på i den första *Star Wars*-filmen. Drottning Amidala och hennes livvakt föredrar dock att begagna sina laserpistoler för att hålla fienden stången, vilket gör spelandet mer varierat.

Som alltid i *Star Wars*-sammanhang är ljudbilden av största vikt för helheten. John Williams nykomponerade filmmusik ligger hela tiden i bakgrunden i PlayStation-spelet för att ingjuta rätt stämning. Men tyvärr har karaktärernas röster inte spelats in av skådespelarna från filmen, utan av skådespelare med liknande tonfall.

Under äventyrets gång träffar de fyra spelbara karaktärerna på mängder av andra kända ansikten från filmen och en hel del tid går åt till konversationer som är tänkta att föra handlingen vidare på ett naturligt sätt. Dessutom finns det delar av spelet där spelaren måste lösa olika logiska problem, pussel och diplomatiska konflikter för att nå sitt mål, så allting handlar inte om att gå loss på fienden med ljussablar och laserpistoler.

I det stora hela har Pod Racing-elementet ingen särskilt stor betydelse för handlingen i The Phantom Menace och det kan nästan tyckas att det placerats i manuset enbart för att LucasArts skulle kunna utveckla det här spelet.

Att spelet *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* släpps i Sverige långt innan filmen har premiär här kan tyckas något underligt med tanke på att spelet följer filmens handling så exakt. Men trots det lär vi inte behöva oroa oss över att spelet ska ta ifrån filmen dess underhållningsvärde, samtidigt som det lär kunna erbjuda njutningar som filmen inte kan ge. Det är ju trots allt roligare att själv hålla i ljussabeln. ■

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Sony
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Plattform

Spela

Det kanske låter som ett dåligt skämt att ett av de mest banbrytande spelen på länge går ut på att fånga apor med en håv. Men det är inget skämt. Det är *Ape Escape*, Sonys bästa plattformsspel någonsin.

Text & foto: Mikael Weichbrodt

När Susumu Takatsuka besökte en hårdvarumässa i Japan för tre år sedan fick han för första gången se en handkontroll med två analoga styrspakar.

– Det tog mig två sekunder att inse vilken potential den dubbla analoga kontrollen hade, berättar han när Super PLAY träffar honom i Tokyo. Så småningom gled Susumu Takatsuka in på ett bananskal som producent på Sonys utvecklingskontor och det dröjde inte länge förrän han påbörjat utvecklingen av spelet som skulle revolutionera det vi kallar spelkontroll.

Utvecklingsteamet som Susumu Takatsuka satte ihop för att producera *Ape Escape* är ett av Sonys yngsta och innehåller förmågor från bland annat Taito, Epoch och Capcom. Allt från *Virtua Fighter* till *Wild Arms* finns på deras meritlistor, och för att skapa *Ape Escape* har de hämtat inspiration från hela TV-spelsvärlden. Eftersom idén bakom *Ape Escape* uppkom ur tanken på hur man skulle kunna utnyttja den speciella kontrolltypen med två analoga spakar, har större delen av utvecklingsarbetet ägnats åt just kontrollen.

– Det var jobbigt att lära oss hur kontrollen skulle programmeras, intygar Kazuo Kato, som är huvudansvarig programmerare för projektet. Det tog oss ett och ett halvt år att lära oss hur det skulle gå till. Men vi ville göra kontrollen intuitiv och enkel eftersom den är så ovanlig och ny, så det fick ta den tid det tog.

Och kontrollen i *Ape Escape* är verkligen annorlunda. Istället för styrkorset använder spelaren sig av de två analoga styrspakarna på Dual Shock-kontrollen för att kontrollera spelets hjälte, Spike. Med den vänstra flyttar man honom runt på banorna, medan den högra används framför allt för att svinga den håv som han använder för att fånga apor. Vad inte alla vet är att spakarna på en Dual Shock även kan användas som knappar om de trycks in, en funktion som används i *Ape Escape*. Om den vänstra spaken trycks in börjar exempelvis Spike att krypa, och under vattnet får samma tryck honom att dyka. De går även bra att hoppa, simma, klättra i träd och klänga på bergskanter. Och det är bara början.

Spelarens uppgift i *Ape Escape* är alltså att fånga apor med en håv, hur konstigt det än kan låta. Anledningen är att en galen professors misslyckade experiment har förvandlat en skock apor till hyperintelligenta och rakt igenom onda medlemmar av det bananälskande släktet. Men de här aporna nöjer sig inte med bananer utan vill ta över hela världen. Under ledning av den onda superapan Specter försöker de resa genom tid och rum för att förändra historien så att människorna helt raderas ut från världen, och det enda sättet att hindra dem är att fånga in varenda apa med hjälp av en speciell energihåv.

apa

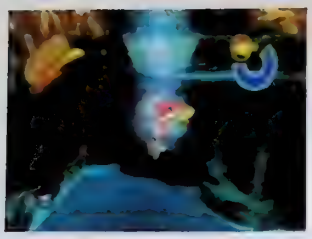
På spelets 17 banor färdas man genom många olika tidsepoker och miljöer. Här finns allt från fabriker och nöjesfält till undervattensbanor, djungler och bergsbanor. Sony-teamet har arbetat mycket med att göra spelet stämningsfullt och personligt. Miljöerna är färgstarka och varierade, och detsamma gäller dess trädklättrande invånare. Varje apa i spelet har sin egen personlighet som avgör hur de agerar när spelaren kommer i närheten. Det finns aggressiva apor som boxas, gangsterapor med maskingevär och solglasögon och helt vanliga pälsklädda gynnare som bara blir rädda och springer sin väg när håven nalkas. Ofta är de även anpassade till de miljöer som de befinner sig i, som till exempel de Tai Chi-utövande aporna som återfinns på kinesiska muren, eller de rymddräktsförsedda aporna på banan Specter Square.

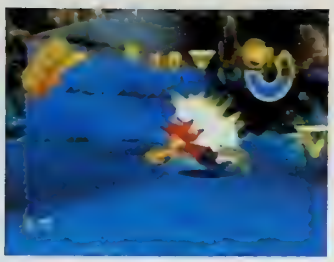
Apornas personligheter tillför en god dos humor till spelet och man har arbetat hårt med animationen för att ge aporna liv.

– När jag spelade *Crash Bandicoot* blev jag förtjust i hur Crash agerade när han förlorade ett liv, avslöjar Susumu Takatsuka. Det inspirerade mig att skapa alla personligheterna och de humoristiska inslagen i *Ape Escape*.

”Vi hade så många idéer för vad vi skulle kunna göra med styrspakarna att vi inte fick plats med alla i spelet. Därför var vi tvungna att skapa tre minispel.”

För att få fatt i aporna har Spike ett antal olika redskap och vapen att ta till. Från början består arsenalen bara av en sorts ljussabel som man kan använda för att sakta ned aporna och slå bort de andra fiender som återfinns här och där, samt den håv som används för att fånga aporna. Att använda redskapen är dock inte helt enkelt. Istället för att bara trycka på knapparna måste man själv styra vapnen och redskapen noggrant med hjälp av den högra styrspaken, vilket ger en mycket säregen kontrollmetod och öppnar en rad nya möjligheter. Till exempel kan både ljussabeln och håven svingas på olika sätt beroende på hur den högra spaken kontrolleras. Antingen kan man dra den bakifrån och framåt för att åstadkomma ett vanligt hugg över huvudet, eller så kan man rotera den ett helt eller halvt varv för att hjälten Spike ska hugga till





Skillnaden mellan Ape Escape och tidigare plattformsspel till PlayStation är lika stor som skillnaden mellan de gamla sidoscrollande Mario-spelen och det tredimensionella Super Mario 64.

från sidan eller göra en livsfarlig piruett.

När man kommer längre in i spelet blir fler redskap tillgängliga, varpå nya tekniska moment läggs till spelkontrollen. Propellern kan användas för att lyfta Spike över de hinder som är för stora att hoppa över. Den ser ut som en vanlig dubbelpaddel, men om man roterar den högra spaken tillräckligt snabbt fungerar den som en propeller och gör Spike till en mänsklig helikopter. På samma sätt fungerar rockringen som kan snurras runt för att ge Spike högre fart framåt. Med slangbellan kan man avfyra målsökande, exploderande eller vanliga skott, och när man simmar under vattnet byts den vanliga håven ut mot en nätskjutare för att Spike ska kunna fånga de luriga dykaraporna.

Och det finns mer fantasifulla varianter än så. När Spike exempelvis hamnar i en roddbåt måste varje paddel kontrolleras med hjälp av respektive styrspak. Pansarvagnens bandhjul måste också styras var för sig, och med den kan spelaren dessutom attackera aporna ur ett perspektiv sett inifrån fordonets skottglugg. Allra mest finurlig är dock den radiostyrda bilen, som både kan användas som vapen och som redskap för att öppna dörrar och hämta bonusföremål. När den är aktiverad styr man Spike med den vänstra spaken, samtidigt som bilen körs med den högra. Apradarn är ett annat mycket användbart redskap. När man riktar den åt olika håll visar den var på banan de olika aporna befinner sig, och när man hittar en apa talar radarn dessutom om vilken sort det rör sig om. För att föremålen snabbt ska kunna plockas fram kan spelaren själv välja vilken knapp som ska aktivera vilket föremål, på ungefär samma sätt som i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Alla dessa variationer i spelkontrollen gör spelarens uppgift mycket varierad, och vill man komma långt i spelet blir man tvungen att öva ordentligt på de olika redskapen och deras användningsområden.

Att utvecklarna använt sin fantasi råder det alltså ingen tvekan om.

– Vi hade så många idéer för vad vi skulle kunna göra med styrspakarna att vi inte fick plats med alla i spelet, berättar Kazuo Kato. Därför var vi tvungna att skapa tre minispel.

Dessa består av ytterligare exempel på de två analoga spakarnas potential, som till exempel skidåkningen, där varje skida styrs för sig med respektive styrspak.

För att alla typer av spelare ska kunna ha roligt med *Ape Escape* finns det flera olika sätt att klara banorna på. Den som bara vill komma igenom spelet kan nöja sig med att hitta och fånga ett visst antal apor, men för den som söker ytterligare utmaning finns det svårare nötter att knäcka. Klarar man allting på en bana belönas man nämligen med möjligheten att spela om banan på tid, eller med att en av de många dolda banorna öppnas.

Att spela *Ape Escape* är kort sagt en annorlunda upplevelse. Susumu Takatsuka och hans team har lyckats att skapa ett spel som ställer helt nya krav på spelaren. Skillnaden mellan *Ape Escape* och tidigare plattformsspel till PlayStation är lika stor som skillnaden mellan de gamla sidoscrollande Mario-spelen och det tredimensionella *Super Mario 64*. Det sistnämnda är dessutom det spel som teamet har inspirerats mest av.

– Vi påbörjade utvecklingen av *Ape Escape* ungefär samtidigt som *Super Mario 64* släpptes, förklarar Susumu Takatsuka. Eftersom många i utvecklingsteamet gillade det spelet har det påverkat *Ape Escape* en hel del.

Och det märks. Inte minst på kameran, som fungerar precis som den i *Super Mario 64*.

– Kameran var inte lätt att programmera, intygar Kazuo Kato. Vi fick göra många tålamodskrävande tester på spelare för att spelet inte skulle orsaka åksjuka.

Nu är testerna dock äntligen över och spelet färdigt. Och redan nästa månad får vi veta om *Ape Escape* är lika underhållande som det är banbrytande. ■

MAGIC The Gathering

ROLIGT I FLERA STEG!

STARTER LEVEL

STARTER LEVEL:
Rekommenderat för nya Magic-spelare.
(*Portal Second Age* spelet, presentbox, färdigkonstuerade lekar, boosters)

ADVANCED LEVEL:
Rekommenderat för nya Magic-spelare eller *Portal* spelare som vill ha extra spelmöjligheter (*Magic Classic 6th Edition* spelet, tournament packs, boosters.)

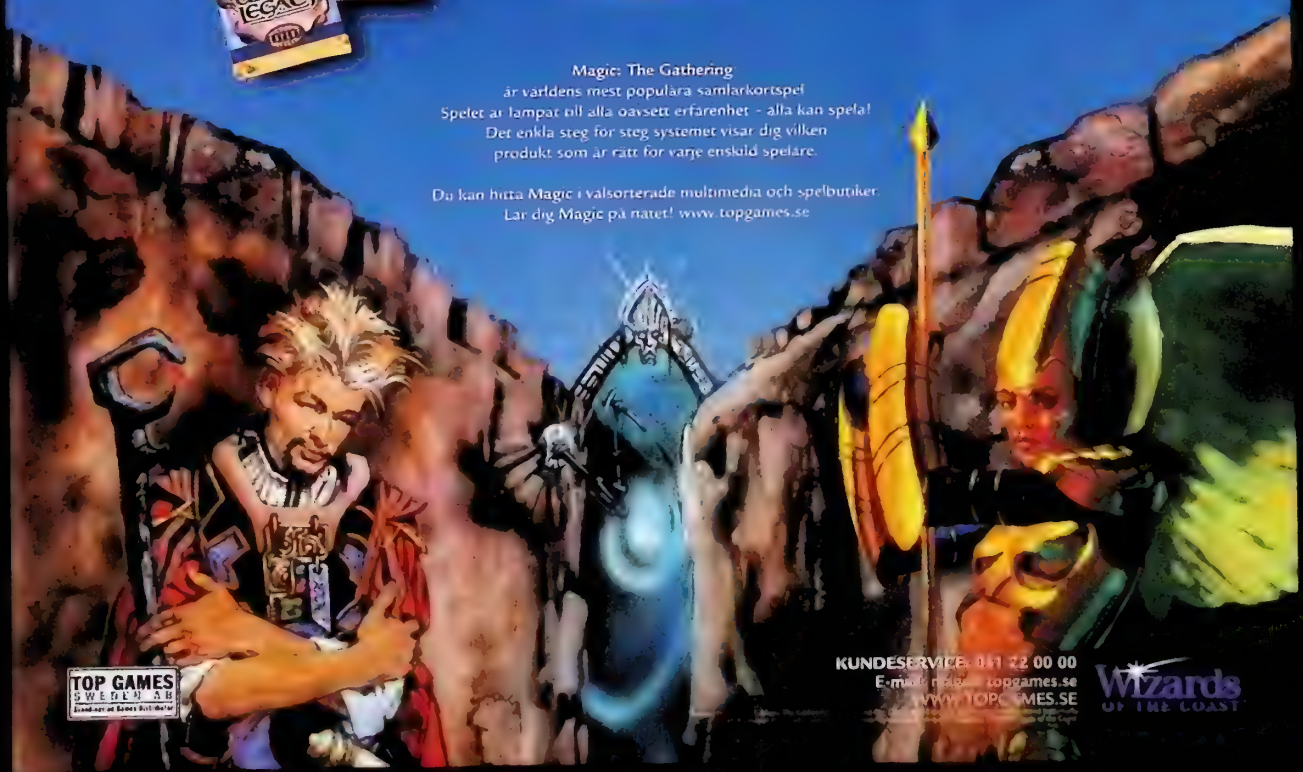
ADVANCED LEVEL

EXPERT LEVEL

EXPERT LEVEL:
Rekommenderat för avancerade spelare som vill uppleva den högsta nivån av strategi och fantasi.
(*Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny*)

Magic: The Gathering
är världens mest populära samlarkortspel
Spelet är lämpat till alla oavsett erfarenhet - alla kan spela!
Det enkla steg för steg systemet visar dig vilken produkt som är rätt för varje enskild spelare.

Du kan hitta Magic i välsorterade multimedia och spelbutiker.
Lär dig Magic på nätet! www.topgames.se



TOP GAMES SWEDEN AB

KUNDESERVICE: 031 22 00 00
E-mail: info@topgames.se
WWW.TOPGAMES.SE

Wizards OF THE COAST

Spelhjältar

konsolvärldens superstjärnor

I sin låt Heroes sjunger David Bowie att vi också kan vara hjältar. Om så bara för en dag. Man skulle kunna tro att låten handlar om TV-spel, och inte kärlek, eftersom spel till ganska stor del handlar om att vara hjälte i en egen värld. Och då är det ju ganska viktigt hur karaktärerna man spelar med är utformade. Super PLAY har valt ut de tio viktigaste spelhjältarna i vår tid.

Av Lovisa Lundström

En bästsäljarbok kräver sin inlevelsefulla berättare, en betydelsefull popgrupp sin hängivna frontfigur. Varje filmklassiker har sin lysande stjärna och varje inflytelserikt politiskt parti sin karismatiska ledare. En serie är ingenting utan en tapper hjälte, ett modereportage blir ointressant utan en överjordiskt vacker fotomodell och sport betyder mindre utan sina mästare i jakt på världsrekord. På samma sätt får TV-spel en ytterligare dimension när de har en superstjärna i huvudrollen. Konsolvärlden behöver sina spelhjältar på samma sätt som Bibeln behöver Jesus, som Oasis behöver Liam, som bioduken behövde Marilyn Monroe, som catwalken behöver Kate Moss. Karaktärer med personligheter som antingen berör, inspirerar, attraherar eller engagerar. Som känns äkta på ett eller annat sätt. Stjärnor som man ser upp till eller vill vara som, som inger en känsla av närvaro och hängivenhet. Som man känner igen lite av sig själv i.

När man ser en TV-spelskaraktär för första gången börjar man ofta fundera över varifrån den kommer från början. Alltså inte den påhittade bakgrundshistorien som ska ge känsla åt spelet, utan själva idén till karaktärens utseende. Man undrar vad karaktärsdesignern har tänkt.

Abe från *Oddworld*-spelen ser ju till exempel ut att vara en avritad mardröm, man kan tänka sig hur hans skapare Lorne Lanning vaknade kallsvettig med dunkande puls och grep efter block och pennor vid nattduksbordet. Aya Brea från Parasite Eve sägs ha en mänsklig förebild som har inspirerat hennes skapare Tetsuya Nomura i kontorslandskapet, Lara Croft är resultatet av ett gäng mäns förverkligade fantasier. Vad personen som har designat Pokémon har för personlighet kan man utan allt för livlig fantasi räkna ut, åtminstone är det föga troligt att det är en argsint body buildar-typ.

I början av TV-spelens historia var det dock inte bara karaktärsdesignerns fantasi som satte gränserna. Tekniken var inte så utvecklad som den är idag och det grafiska arbetet var långt mer begränsat. De som har sett bilderna på människor, de som har demonstrerats i samband med PlayStation 2 och som visar på hur fantastiskt bra konsolen kommer att kunna hantera realistisk grafik, kanske har svårt att förstå att det från början inte gick att skapa grafiska personligheter över huvud taget. Man spelade helt enkelt bara med kantiga rymdskepp, enkla geometriska figurer eller bilar som inte såg ut som riktiga bilar utan klossiga leksaksbilar, långt ifrån *Gran Turismos* licensierade glassiga raceråk.

Det var 1980 som TV-spelsvärlden för första gången fick en riktig karaktär, Pac-Man. Och det var ungefär samtidigt som spelindustrin insåg att man genom att skapa egna hjältar slapp många problem. Man behövde till exempel inga licenser för att göra spelen. Man kan om man kommer på en idé som Pokémon själv inkassera alla pengar från biprodukter som leksaker, tröjtryck och pennskrin, till skillnad från om man använder till exempel Spice Girls- eller Star Wars-konceptet. Och framför allt, man slipper problem som kan uppstå om man har med diviga film- och popstjärnor att göra; överansträngning, sexskandaler och knark- och alkoholmissbruk. Lara Croft behöver varken banta eller använda silikon i dess rätta bemärkelse, som hennes levande motsvarighet måste göra. Mario går aldrig i pension. Link får inte ölmage eller rynkor. Crash blir aldrig deppig. Sonic behöver ingen personlig tränare för att hålla sig i form. Och ingen av spelvärldens superstjärnor kräver miljonlöner eller orimliga förmåner och lyxliv. För dem räcker det med att vara hjältar i världens bästa spel.

Mario

Födelseår: 1981

Skapare: Shigeru Miyamoto, Nintendo

Största framgångar:
Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Mario Bros, Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, Super Mario Land, Super Mario Land 2: Six Golden Coins, Dr Mario, Super Mario World, Super Mario Kart, Mario Paint, Super Mario All-Stars, Mario's Picross, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Mario RPG, Super Mario 64, Mario Kart 64, Mario Party, Super Smash Bros

Kännetecken: Kepsen som användes istället för hår som var för svårt att designa realistiskt och mustaschen som skiljer näsan från munnen.

OM MAN LÄGGER IHOP all tid som konsolägare har ägnat åt att spela Nintendo-spel har alla världens TV-spelare sammanlagt ägnat mer än 500 000 år åt att vara tillsammans med Mario. Men varför?

Första gången Mario visade sig i spelvärlden var i arkadspelet *Donkey Kong* som kom 1981. Då var de tekniska begränsningarna så stora att Shigeru Miyamoto, som designade Mario, var tvungen att anpassa sin figurs utseende efter det. Det gick till exempel inte att göra hår som fladdrade när Mario hoppade, därför fick han en stor röd keps. Under årens lopp har Mario mer och mer kommit att se ut så som han såg ut i Shigeru Miyamotos huvud en gång för länge sedan.

– Han är en clown, en medelålders man full av rättvisa och känsla. Och eftersom jag vill att han ska kunna spela huvudrollen i många olika sorters spel avstår jag från att definiera hans karaktärsdrag allt för exakt, säger Shigeru Miyamoto.

– Marios karaktär är väldigt flexibel och hans uppenbarelse passar in i många olika sorters sammanhang. Det är det som har gjort att han har fungerat i så många olika spel trots att det har gått nästan 20 år sedan han debuterade och trots att tekniken har utvecklats så mycket som den har gjort.

Lite ansvar känner dock Shigeru Miyamoto.

– Jag låter honom inte vara med i vilket spel som helst. Han skulle till exempel inte kunna dyka upp i *Legend of Zelda*. Det är en helt annan typ av spelvärld. När jag tänker på hur jag ska skapa en spelvärld, brukar jag försöka att föreställa mig hur luften i spelets värld skulle kännas mot spelarens hud.

Och han tror själv att hemligheten bakom Marios framgångar ligger i att han bara varit med i roliga spel, där det inte spelat så stor roll att designen inte har förändrats sedan åttiotalet.

– Jag tror att det första spelet kom vid rätt tidpunkt, vilket gjorde väldigt många människor intresserade.

Pac-Man

Födelseår: 1980

Skapare: Toru Iwatani, Namco

Största framgångar:
Pac-Man, Pac-Attack, Pac-Land, Pac-Mania

Kännetecken: Munnen. Som antingen är öppen eller stängd.

PAC-MANS PAPPA, TORU IWATANI, var den första i spelhistorien som skapade en riktig spelkaraktär. Och många har nog undrat hur han fick idén till den runda gula bollen med den stora gapande munnen.

– Det var när jag var ute och åt en pizza och tog en slice, och såg på det som fanns kvar på tallriken, har han berättat.

Även själva pizzaätandet gav honom inspiration.

– Det började med själva actionkänslan i att äta som idé. Sedan bestämde jag mig för att lägga till fyra spöken som fiender. Att bara röra sig fritt över en stor yta skulle innebära för mycket frihet och skulle därför inte vara så roligt, så jag skapade en labyrintmiljö. För att även tjejer, som kanske inte hade spelat så mycket arkadspel, skulle kunna spela och uppskatta det, bestämde jag att hela spelet skulle kunna kontrolleras med enbart en styrspak.

Toru Iwatani ville att Pac-Man som karaktär skulle vara så enkelt utformad som möjligt, utan vare sig ögon eller armar och ben. Han hoppades att spelaren skulle använda sin egen fantasi till att skapa bilden av hur figuren egentligen såg ut. Men han tycker att spökena spelar en lika stor del av huvudrollerna som Pac-Man själv.

– Man frågar ju inte vem som är stjärnan i en Tom & Jerry-serie.

Man skulle nästan kunna tro att Toru Iwatani lider av ätstörningar, eftersom hans spelkoncept kretsar så mycket kring mat.

– *Pac-Mans* form personifierar ju själva ätandet, säger han.

Link

Födelseår: 1986

Skapare: Shigeru Miyamoto, Nintendo

Största framgångar:
Legend of Zelda, Zelda II: Link's Adventure, Legend of Zelda: A Link to the Past, Legend of Zelda: Link's Awakening, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Smash Bros

Kännetecken:
De spetsiga svärdet och de gröna jägarkläderna.

NÄR LINK KOMMER RIDANDE i solnedgången i *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* är det få som är oberörda. Link är en lika stor hjälte i TV-spelssammanhang som Bruce Springsteen är för vissa musikkritiker och det är svårt att peka på vad det är som gör Link så speciell. Kanske är det det faktum att han är lite av en hjälte i det tysta, som ändå alltid får prinsessan på slutet.

Links skapare, Shigeru Miyamoto, hade livlig fantasi redan som barn. Eftersom hans familj varken hade TV eller bil tog de varje månad tåget från det lilla samhället Sonebe till storstaden Kyoto för att gå på bio. Shigeru Miyamotos favoritfilmer var Disneys *Snövit* och *Peter Pan* och när han var liten satt han ofta och levde sig in i sagoböcker och tecknade serier. Han älskade att ge sig ut i naturen på ensamma äventyr och det var när han själv klättrade i bergen och utforskade mörka grottor som han fick inspiration till karaktären Link och de äventyrsspel som han har huvudrollen i.

Shigeru Miyamoto har själv sagt att det är Links personlighet och hans inre som är det väsentliga, inte utseendet.

Lara Croft

Födelseår: 1996

Skapare: Toby Gard, tidigare anställd på Core

Största framgångar:
Tomb Raider, Tomb Raider II, Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Kännetecken: Brösten som är det första man tänker på när man ser henne.

LARA CROFT ÄR DEN FÖRSTA TV-spelshjältinna som har blivit både sexikon, modedocka och filmstjärna på en gång. Hon är den första TV-spelskaraktären som har blivit nästan lika känd utanför konsolvärlden som i den. Och hon är den första spelstjärna som har sin egen klädlinje. Lara kom till när Toby Gard försökte att skapa en mix av Indiana Jones-filmer, Tank Girl och "starka kvinnor" som Neneh Cherry. Han ville att hon skulle vara en typiskt brittisk aristokratisk tjej, cool, äventyrslysten och självständig. När han själv ska beskriva Lara säger han:

– Atletisk, attraktiv och farlig.

Toby Gard ville att spelaren skulle känna sig engagerad av Lara oavsett om det var en tjej eller en kille.

– Det är ju svårt att andrahandsgissa vad en person verkligen känner när han eller hon spelar med Lara. Men jag tror att eftersom spelaren befinner sig utanför henne så är det antagligen så att killar känner det som att de guidar henne genom banorna och skyddar henne mot det som är farligt. Tjejer har nog lättare att relatera till Lara än till de biffiga kötthuvuden som oftast brukar spela huvudrollen i den här typen av spel. Lara är ju inte direkt en feministikon, men jag tror att tjejer gillar henne för att hon framställs på ett sätt som inte är förnedrande för tjejer.

Hemligheten bakom Laras framgångar tror Toby Gard inte bara beror på henne som karaktär.

– Jag tror att det i första hand beror på att spelet *Tomb Raider* var så bra när det kom. Alla framgångsrika karaktärer har en sak gemensamt, ett bra spel. Man kan inte ha en bra karaktär i ett dåligt spel för då tycker alla att karaktären är dålig också. Det är precis samma sak med karaktärerna i en film. Det handlar inte om vad de har på sig eller hur de ser ut, det handlar om vad de gör och på vilket sätt de gör det.

Sonic

Födelseår: 1991

Skapare: Yuji Naka, Sega

Största framgångar:
Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic CD, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic Drift, Sonic Spinball, Sonic 3D Blast, Sonic Jam, Sonic Fighters, Sonic R, Sonic Adventure

Kännetecken:
Den blåa färgen, springskorna och spikefrisyren.

SEGAS YUJI NAKA, SOM numera leder utvecklingsdivisionen Sonic Team, utgick ifrån att karaktären i hans spel skulle springa väldigt fort. Det var så han skapade Sonic. När den blåa igelkotten gjorde speldebut i *Sonic the Hedgehog* till Mega Drive blev han snabbt den mest populära plattformsfiguren sedan Mario.

– Sonic är cool och den snabbaste igelkotten i världen, säger Yuji Naka. Han är aldrig lugn. Han gör saker i samma sekund som han kommer på att han kan göra dem. Unga människor ser honom som en pålitlig vän.

Yuji Naka tycker att Sonics snabbhet ger en ytterligare dimension till spelen som han är med i.

– Vi förbättrade hans karaktärsdesign så att det skulle vara möjligt för honom att springa på runda underlag lika väl som på platta eller raka. Vi lyckades också med att få honom att kunna springa i en loop. För att han inte ska tappa fart när han attackerar fiender kan han alltid rulla ihop sig själv till en liten boll.

Karakteristiskt för Sonic är att han blir sur och irriterad när man inte spelar med honom.

Solid Snake

Födelseår: 1987

Skapare: Hideo Kojima, Konami

Största framgångar:
Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake, Snake's Revenge, Metal Gear Solid

Kännetecken: Den tystlåtna attityden, lojaliteten, smidigheten och cigarettpaketet.

HIDEO KOJIMA HAR BÅDE SKRIVIT, regisserat och producerat *Metal Gear*-äventyren och skapat huvudpersonen Solid Snake. Hideo Kojima gillar människor som har en tuff attityd och dåliga vanor. Det är därför hans antihjälte röker i spelen.

– Jag uppmuntrar ingen att börja röka, men Snake gör det för att han är den han är, säger Hideo Kojima.

Men han är noga med att poängtera att Solid Snakes livsenergi sjunker varje gång spelaren använder cigaretterna.

Hideo Kojima har inte bara bestämt hur Solid Snake ska se ut, han har dessutom skrivit alla hans dialoger i spelen.

– Vad Snake än säger så kommer det från mitt huvud. Så en viss del av honom är en del av mig, säger Hideo Kojima. Snake är en legoknekt. Han är van att slåss mot omöjliga odds. När han till exempel möter en gigantisk motståndare reagerar han som om han nästan vore rädd, men det är bara ett sätt att förstärka spelarens intryck av situationen. Snake kan hantera alla situationer.

Crash Bandicoot

Födelseår: 1996

Skapare: Jason Rubin, Naughty Dog

Största framgångar:
Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2, Crash Bandicoot 3: Warped

Kännetecken:
Den orange färgen och det stora uttrycksfulla ansiktet med det breda leendet.

NÄR JASON RUBIN SKULLE SKAPA sin Crash bestämde han sig för att använda ett redan existerande djurnamn och sedan designa ett ansikte och skapa en personlighet till det. Idag säger han själv att folk när de tänker på en bandicoot, det vill säga ett slags pungråttedjur, inte tänker på ett exemplar av den riktiga arten. Snarare ser de en halvmeter hög, orange, snäll varelse med spikes på huvudet, stort leende, blå byxor och tennisskor. Och då har man väl som karaktärsdesigner lyckats ganska bra?

– Under utvecklandet såg han ett tag ut som en bulldogg, har Jason Rubin berättat. Sedan gick han på alla fyra. Han var dessutom både blå och grön och hade svans innan han blev som han är idag.

– Men Crashs personlighet har sett likadan ut hela tiden; en klumpig, nyfiken och lite busig typ som älskar att ha kul.

Själv beskriver Jason Rubin Crash så här:

– Han är orange. Det är svårt att missa. Och det finns inte så många andra karaktärer med den färgen. Han har formen av en glödlampa vilket gör att han inte hittar några skjortor som passar och oftast går topless. Han har stora fötter och en spikig frisyr som irriterar hans föräldrar oerhört. Crash har ett leende som borde vara tandläkarsponsrat, han är den typen av karaktär som man gärna spenderar tid tillsammans med.

Jason Rubin ville att Crash skulle appellera till både barn och vuxna.

– Samtidigt som jag ville att spelet skulle passa mig, som var i tjugoårsåldern då, ville jag att en åttaåring skulle gilla Crash. Han är både gullig på ett seriefigursaktigt sätt och verklig på ett mer vuxet sätt. Crash är mer än bara en spelkaraktär. Vi får hela tiden förfrågningar om Crash-leksaker.

Cloud

Födelseår: 1997

Skapare: Kenji Mimurao, Square

Största framgångar:
Final Fantasy VII, Ehrgeiz

Kännetecken: Det illgula spikehåret som syns bra mot de renderade bakgrunderna och svärdet som är lite stort i jämförelse med Clouds taniga pojkkropp.

KENJI MIMURAO HADE INGEN SÄRSKILD person i åtanke när han hittade på hur Cloud skulle se ut. Den spretiga frisyren har alltså ingenting med punken att göra. Kenji Mimurao var snarare ute efter att skapa en personlighet som skulle appellera till spelarna. Men han hade inte räknat med att Cloud skulle bli så känslig.

– Jag ville skapa en annorlunda huvudkaraktär, en typ som inte hade existerat i spel förut. Cloud är en vanlig ung man som vill vara stark men som fortfarande är sårbar och definitivt inte någon hjältetyp. Medan jag arbetade med Clouds inre egenskaper blev de ömtåliga mänskliga elementen mer och mer betonade. Clouds komplexa sinne blev mycket mer realistiskt än vad jag hade tänkt mig. Från början var det inte alls planerat att han skulle bli så svag som han blev.

Kenji Mimurao tycker att det utmärkande för Cloud är hans invecklade personlighet, hans svärd och hans Chocobo-inspirerade frisyr. Han hoppades själv kunna väcka inre smärta hos spelarna när han designade Cloud, eftersom karaktären påverkas ganska starkt av sin uppväxt. Clouds styrka tror Kenji Mimurao är att han har något som alla kan känna igen.

– Jag tror att spelarna kanske ser sig själva i Cloud. Han vandrar den väg som vi alla ska vandra, den som består av att förlora, beundra, delta och växa upp.

Ryu

Födelseår: 1988

Skapare: Manabu Takemura, Capcom

Största framgångar:
Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo, Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Pocket Fighter, Street Fighter EX Plus Alpha, X-Men vs. Street Fighter, Street Fighter Collection, Street Fighter Alpha 3, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Marvel vs. Capcom, Street Fighter Collection 2

Kännetecken: Den sönderslitna karateuniformen, det röda hårbandet och det svarta bältet.

RYU KANSKE INTE ÄR DEN MEST KÄNDA beat 'em up-karaktären idag, men när *Street Fighter II* gjorde succé i början av nittiotalet blev han en hjälte direkt.

I sin speldebut *Street Fighter* var Ryu en av de få spelbara karaktärerna, och Manabu Takemura ville skapa en personlighet som kunde falla så många som möjligt i smaken. Ryu symboliserar en japansk kampsportsutövare. I det första spelet var han ganska liten och tunn men i tvåan gav Manabu Takemura honom mer muskler så att han skulle se starkare ut.

Manabu Takemura tycker att man ser direkt att Ryu är en karatekämpe.

– Hans vita karateuniform gör att spelare ser med en gång att han är en karatemästare. Men det är upp till spelaren själv vad han eller hon vill tycka om Ryu. Vi förväntar oss inte att de ska tänka någonting speciellt. Men det är ju uppenbart att han har kommit att bli en viktig del av *Street Fighter*-världen. Jag tror att många spelare skulle bli upprörda och säga ifrån om vi plötsligt gjorde ett beat 'em up-spel utan Ryu. Men anledningen till att vi skapade åtta helt skilda huvudpersoner till *Street Fighter II* är att alla spelare inte har samma smak när det gäller TV-spelskaraktärer.

Donkey Kong

Födelseår: 1981

Skapare: Kenji Mimurao, Square

Största framgångar:
Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Donkey Kong 3, Donkey Kong '94, Donkey Kong Country, Donkey Kong Land, Donkey Kong Country 2, Donkey Kong Land II, Donkey Kong Country 3, Donkey Kong Land III, Mario Kart 64, Mario Party, Super Smash Bros

Kännetecken: Apgången, den breda munnen och de långa armarna.

FRÅN BÖRJAN FRAMSTOD DEN STORA gorillan Donkey Kong som väldigt elak. Sedan blev han genomsnäll och fick spela trevligare roller i Rares plattformsspel. Shigeru Miyamoto var nyanställd på Nintendo när han första gången satt och skissade på apan och det första spelet som skulle döpas efter honom. Hans idé byggde på en Skönheten & Odjuret-historia, där odjuret skulle få vara en vildsint King Kong-liknande apa.

– Men jag ville aldrig att han skulle vara för elak, har snälla Shigeru Miyamoto förklarat.

Ännu elakare fick därför gorillans ägare vara, en liten otäck man som höll sitt husdjur instängt. Så fort apan fick tillfälle rymde han så klart och tog med sig den elaka mannens flickvän.

– Absolut inte för att göra henne illa, understryker Shigeru Miyamoto, utan för att lämna tillbaka henne till mannen och därmed hoppas på att han kanske blev lite snällare.

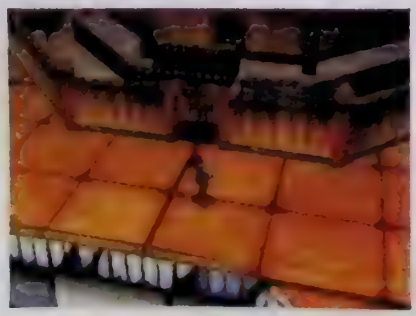
FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— RPG
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Contrail

Harmagedon

I Japan har undergångstonerna alltid funnits med i både rollspel och anime. Den slutgiltiga förintelsen kan endast förhindras av en hjälte. Contrails *Legend of Legaia* är inget undantag. Super PLAY har träffat företagets chef Takahiro Kaneko för prata om speldesign, originalitet och harmagedon.

Text & foto: Martin Johansson

"Undergångstonerna är ett viktigt element i ett rollspel. Det engagerar spelaren och får honom eller henne att prestera mer."



Contrail är precis som Polyphony Digital ett av Sonys satellitföretag. En del av en enorm apparat, ett kugghjul som ska förse PlayStation med innovativa och profiterande titlar. Precis som Polyphony Digitals Kazunori Yamauchi har Contrails Takahiro Kaneko ett mycket stort ansvar. Att ta hand om ett företag som för närvarande håller på att utveckla sex titlar är ingen barnlek.

Takahiro Kaneko var en av de drivande krafterna som såg till att Sony grundade satellitföretagen Contrail, Sugar and Rockets, Polyphony Digital och Arc Entertainment i november 1997. Han ansåg att de behövde vara oberoende för att kunna operera som andra mjukvarutillverkare. Det behövdes fria händer för att utveckla morgondagens PlayStation-spel. Takahiro Kaneko sammanförde producenter från gamla SCEI och från mindre spelhus och kombinationen ledde till att spel som *Wild Arms* och *Alundra* skapades.

Contrails senaste kreation *Legend of Legaia* är ett försök att bryta det stelbenta stridssystemet som så genomgående finns i majoriteten av dagens japanska rollspel, och på så sätt försöka att ge spelaren fler valmöjligheter.

Legend of Legaia är sagan om en civilisation på branten till förintelse. En dimma täcker världen och i den lurar ondskefulla krafter. Folk har lämnat sina hem och flytt till platser dit dimman inte når. En av dessa tillflyktsorter är byn Rim Elm, som med sina massiva murar håller dimman borta.

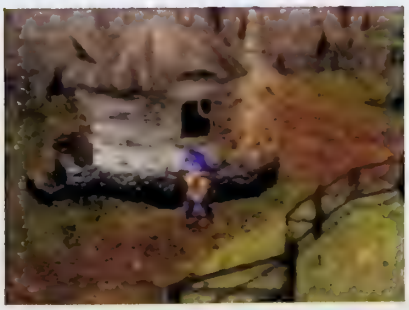
Vahn är en yngling som står på tröskeln till att bli man. Dagen innan hans stora mansrit drabbas byn av en invasion och dimman och dess kreatur strömmar in bland de försvarslösa människorna. I mitten av byn finns det ett mystiskt urgammalt träd

som plötsligt vaknar till liv och med hjälp av Vahn tränger bort ondskan. Trädet välsignar Vahn med en mystisk varelse kallad Ra-Seru; en organism som är immun mot dimmans influenser. Bestämd att frälsa världen ger sig Vahn ut på ett korståg för att förhindra människans undergång genom att söka efter fler magiska träd som kan stoppa dimmans framfart.

– Undergångstonerna är ett viktigt element i ett rollspel. Det engagerar spelaren och får honom eller henne att prestera mer, menar Takahiro Kaneko när han förklarar äventyrets bakgrundshistoria.

De som kommer ihåg Edgars attacker i *Final Fantasy VI* kommer att känna igen det stridssystem som Takahiro Kaneko har designat till *Legend of Legaia*.

– I traditionella rollspel kan man bara använda ett kommando, säger han. I *Legend*

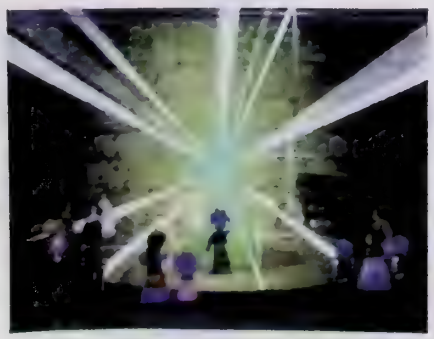


of Legaia är stridssystemet mer likt det som finns i beat 'em up-spel. Under stridens gång kan spelaren slå in ett antal olika kommandon och på så sätt kan spelaren utveckla sina egna attackkombinationer.

Genom att experimentera med slag och sparkar kan spelaren utföra helt unika attacker. Och när dessa sedan kombineras med magi och vapen likar spelet en ▶

mer primitiv form av *Street Fighter*. Totalt kan man ha kontroll över tre karaktärer under en strid. Deras anfall kan även de kombineras för att orsaka maximal skada. Vahns två vänner är den pratglada flickan Noa och den rigoröst vältränade krigarmunken Gala. Samtliga karaktärer har sina egna kombinationer, favoritvapen och specialmagier.

"I traditionella rollspel kan man bara använda ett kommando, säger han. I Legend of Legaia är stridssystemet mer likt det som finns i beat 'em up-spel."



Contrail har under de senaste åren producerat flera rollspel. Men enligt Takahiro Kaneko är det inte företagets enda inriktning. Bland annat utvecklade de nyligen shoot 'em up-spelet *Elemental Gear Bolt* som släpptes i USA via en licens med Working Designs. Men det går inte att undgå att Contrails fokus ligger på RPG och att framgångarna med *Alundra* och *Wild Arms* är den främsta orsaken till att de nu gör *Legend of Legaia*.

Att *Wild Arms* blev mer än ett år försenat innan det slutligen släpptes i Europa finns det många svar på. I alla fall om man frågar Takahiro Kaneko.

– USA ville ha *Wild Arms*. Därför gjorde vi en amerikansk version av spelet, som sålde väldigt bra där eftersom det var ett av de första rollspelen till PlayStation. Att *Wild Arms* blev så försenat i Europa beror på att konverteringen och lokaliseringen av titeln var mer komplicerad än vad vi hade förväntat oss.

Legend of Legaia ska tack och lov inte bli lika försenat nu när Contrail har förstått att rollspel är en växande genre i Europa. Och Takahiro Kaneko verkar vara säker på att ha satsat rätt även den här gången.

– Rollspel är en spelform som uppskattas av en bredare publik. De är dyra projekt, men när en titeln väl slår igenom är genomslagskraften oslagbar. ■

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Realistisk till 100%

Multiplayer Mode
Arkad
Action
16 originalbanor
300 km/h
Simulering

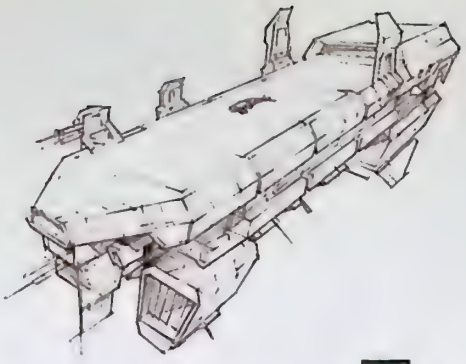
Mónaco
San Marino
England
Argentina
Australia
Austria
Belgium
Brazil
Canada
Spain
France
Hungary
Italy
Japan
Luxembourg
Germany

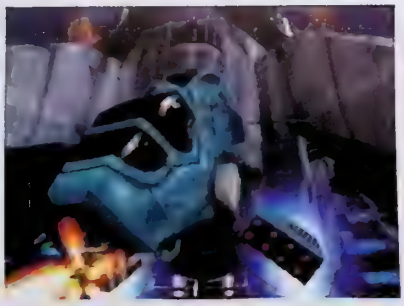
För mer information kontakta:
Ubi Soft Entertainment A/S · Falkoner Allé 13,1. · DK-2000 Frederiksberg · Denmark
Tel: +45-38 32 03 00 · Fax: +45-38 33 34 49 · E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · Site: www.monacoracing.com

NINTENDO64 RELEASE MAY '99 · PlayStation · PC CD-ROM · RACING SIMULATION monaco grand prix · Ubi Soft ENTERTAINMENT

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Psygnosis
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE —— Shoot 'em up

High tech





Psygnosis har alltid haft en förkärlek till klinisk, högteknologisk design, vare sig det rör sig om framtida grand prix eller episka rymdstrider. *G-Police 2: Weapons of Justice* är inget undantag.

Av Martin Johansson

I utkanten av vårt solsystem, på månen Callisto, utkämpas ett brinnande slag mellan lagens väktare och kriminella fraktioner. Denna sterila sfär med sina enorma industriella komplex har blivit en mötesplats för många av solsystemets mer fanatiska individer och som en följd av detta utkämpas det små krig runt om i satellitvärlden. För att hålla människorna i schack finns G-Police-styrkorna alltid redo. Nu med mer resurser än någonsin.

Verklighetens Callisto är egentligen någonting helt annat. Det är en trist måne som utsätts av otaliga meteornedslag. Ytan består till större delen av smutsig is och NASAs forskare gissar att majoriteten av månen består av en fryst ocean med hög salthalt. Men nu är det ju år 2120 vi talar om, i en fiktiv värld.

Sedan det första spelet i serien *G-Police* släpptes hösten 1997 har Psygnosis utvecklat spelmotorn, adderat mängder av nya vapen och farkoster och tänjt på PlayStations grafiska kapacitet. Det nya spelets styrka är de tre helt nyutvecklade strömlinjeformade monsterfarkosterna som ger spelet en helt ny dimension. Tidigare gick det som bekant bara att utforska ett tämligen begränsat luft-

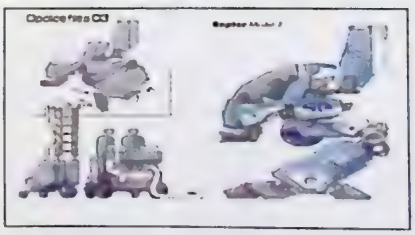
territorium. Men med hjälp av polisbilen Rhino, den tvåbenta pansarjätten Raptor och rymdfarkosten Corsair transformeras *G-Police 2: Weapons of Justice* till ett betydligt mer fritt shoot 'em up-äventyr. De hexagonala rutorna är dessutom borta och har ersatts med kraftfältsliknande skyddsbarriärer, vilket ger bättre sikt och samtidigt gör att spelet har fått ett fräschare utseende.

Att stryka genom gränderna med polisbilen Rhino med sina greppvänliga däck och inbyggda chaingun känns både tryggt och bekvämt. Rhino är dock inte direkt lämpad för strid utan är mer anpassad för spaningsuppdrag och rekognoscering.

Raptor är den värsta landvarianten som finns i spelet. Med sina stabila ben står den pall mot det mesta och kan bita ifrån när det gäller. Den är dessvärre aningen svårmanövrerad och det tar tid att lära sig att kontrollera den, trots att det rör sig om nästan samma styrning som standardfarkosterna Havoc och Venom.

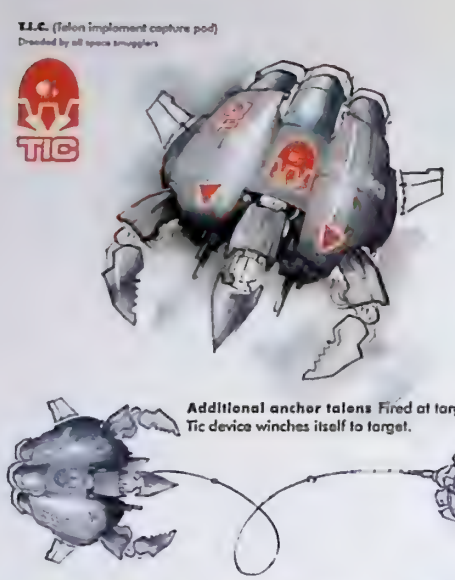
Med Corsair går det att tränga sig ur stratosfären och ge sig ut i det okända. Fortfarande är det lite osäkert hur stora och fria rymdbanorna kommer att vara. Alla data om Corsair är inte officiella ännu och vi lär få vänta tills *G-Police 2: Weapons of Justice* släpps innan alla godbitarna tillkännages.

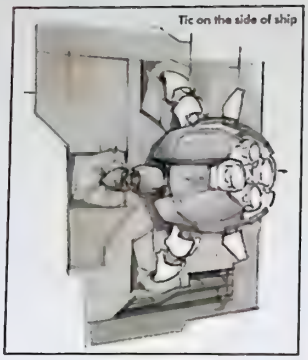
För att tygla alla fordon i *G-Police 2: Weapons of Justice* krävs det en hel del träning. Det är inte ett spel man behärskar på några timmar. Det kräver mer än så av spelaren.

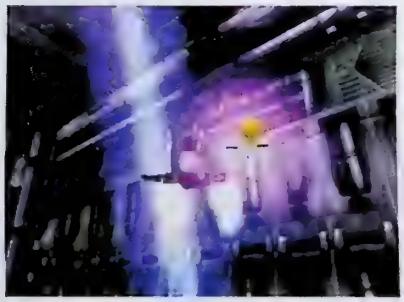


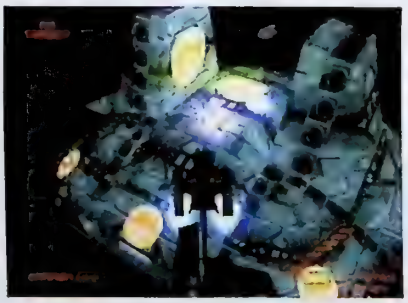
Att stryka genom gränderna med polisbilen Rhino med sina greppvänliga däck och inbyggda chaingun känns både tryggt och bekvämt.

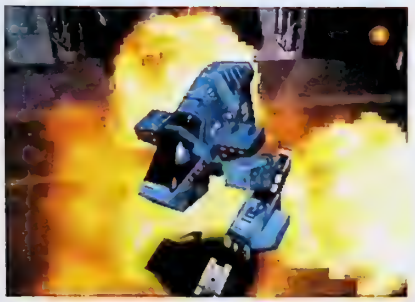
För att lyckas skapa ett så stort spel som *G-Police 2: Weapons of Justice* måste man dessvärre kompromissa. Det märks ▶

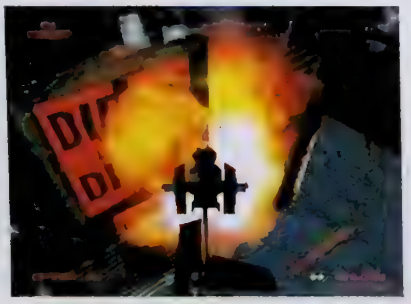


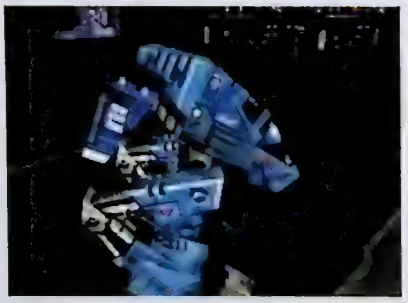


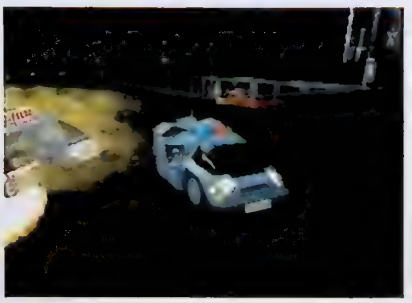












G-Police 2 bevisar att Psygnosis inte bara gör intressanta spel med en högteknologisk prägel, utan faktiskt fortfarande dominerar hela den spelgenren.

redan i betaversionen av spelet att Psygnosis har anpassat sig efter sina nya idéer. Främst grafiskt, genom att begränsa färgskalan. *Wipeouts* skapare Nick Burcombe avslöjade redan för flera år sedan att anledningen till Psygnosis genomgående futuristiska och dystra tema är att den typen av steril och relativt mörk grafik inte kräver så mycket av hårdvaran.

Att *G-Police 2: Weapons of Justice* är mörkt och att sikten inte alltid är på topp har det här utvecklingsteamet försökt att lösa genom att låta alla byggnader byggas upp från enkla streckkonturer till färdiga strukturfyllda polygoner. Tack vare denna grafiska förenkling har man kunnat koncentrera sig på andra visuella effekter och den färdiga versionen av *G-Police 2: Weapons of Justice* kommer att innehålla lika undersköna ljuseffekter från kulsprutor och raketer som Psygnosis senaste mästerverk *Colony Wars: Vengeance*.

Som bekant finns det inte så många kvalitativa spel i just den här shoot 'em up-genren. Det vet Psygnosis mycket väl och har därför lagt till många extra kryddor för att hålla tempot uppe. Det färdiga spelet kommer att innehålla drygt 30 sprängfyllda banor, varav ett par är dolda. Allt detta blandas med vansinnigt snygga förrenderade sekvenser som bevisar att Psygnosis inte bara gör intressanta spel med en högteknologisk prägel, utan faktiskt fortfarande dominerar hela den spelgenren. ■

Har du spelat

Pandemonium 2
Grand Theft Auto
Power Soccer
Courier Crisis
Frogger
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Cool Boarders 2
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2: Missing Presumed
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Resident Evil 2
Gex: Enter the Gecko
Rascal
Dynasty Warriors
Terra Incognita
Motorhead
Newman Haas Racing
Z
Nightmare Creatures
Crime Killer
Three Lions
Dead Ball Zone
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick off World
Rocks'n'Gems
Gran Turismo
Dead or Alive
Bomberman World
WCW Nitro
Deathtrap Dungeon
Klonoa: Door to Phantomile
Colin McRae Rally
Wargames
Tommi Mäkinen Rally
Blast Radius
Circuit Breakers
Treasures of the Deep
Total Drivin'
Theme Hospital
Ghost in the Shell
Tombi
Ninja
World League Soccer
S.C.A.R.S.
Test Drive 5
Tekken 3
G-Darius
ISS Pro '98
Abe's Exoddus
MediEvil
Blast Radius
Mr Domino
Unholy War
B-Movie
Tomb Raider 3
Spyro the Dragon
Colony Wars – Vengeance
Bust a Groove
Victory Boxing 2
Wreckin' Crew
Sentiel Returns och Future Cop: LAPD

?

Det har vi som läste Svenska PlayStation-Magasinet 1998

Prenumerera nu. Demo-CD med varje nummer.
Ring 08 - 672 03 33. Dygnet runt
www.atlantic.medstroms.se

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under årets andra kvartal.

Nintendo 64

All-Star Baseball 2000	5 apr
All-Star Tennis '99	20 ma
Castlevania	20 maj
Chameleon Twist 2	8 apr
Charlie Blasts Territory	27 maj
Flying Dragons	11 jun
Goemon's Great Adventure	20 maj
Lode Runner 3D	10 jun
Micro Machines 64 Turbo	7 maj
Milo's Bowling	25 jun
Penny Racers	8 apr
Quake II	25 jun
Racing Simulation Monaco Grand Prix	20 maj
Star Wars: Episode 1 Racer	10 jun
Vigilante 8	2 apr
WWF Attitude	15 jun

Game Boy

Bust-A-Move 4	14 maj
Caesar's Palace	25 jun
Drop Zone	15 maj
Klustar	8 apr
Logical	6 maj
Lucky Luke	6 maj
Maya the Bee	15 maj
Obelix	3 jun
Rugrats	8 apr
Shadowgate Classic	15 apr
Super Mario Bros Deluxe	10 jun
Spy vs. Spy	24 jun
Top Gear Rally	6 maj
WWF Attitude	26 maj
Wicked Surfing	14 maj

PlayStation

Actua Ice Hockey 2	1 apr
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	18 jun
Attack of the Saucerman	21 maj
Bloodlines	23 apr
Bloody Roar 2	11 jun
Bomberman Fantasy Racing	7 maj
Bugs Bunny: Lost in Time	5 jun
Bust-A-Move 4	14 maj
Civilization II	2 apr
Darkstalkers 3	2 apr
Diver's Dream	7 maj
Driver	26 jun
Gex: Deep Cover Gecko	1 apr
Golf Pro	15 jun
Guardian's Crusade	2 apr
Kagero Deception 2	7 maj
Kensei: Sacred Fist	23 apr
Legacy of Kain: Soul Reaver	30 apr
Legend of Karita	15 jun
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	30 apr
No Fear Downhill Mountainbike	28 maj
NBA Pro '99	4 jun
Omega Boost	11 jun
Player Manager 98-99	15 maj
Poy Poy 2	7 maj
Puma Street Soccer	7 maj
Quake II	25 jun
R4: Ridge Racer Type 4	16 apr
R-Type Delta	14 maj
Saboteur	15 maj
Speed Freaks	4 jun
Sports Car GT	15 apr
Star Wars: The Phantom Menace	4 jun
Street Fighter Alpha 3	7 maj
Street Fighter Collection 2	30 apr
T'ai Fu	23 apr
Trap Runner	14 maj
VR Baseball 2000	5 jun
V-Rally 2	25 jun
WWF Attitude	26 maj
Warzone 2100	23 apr
Wing Over 2	30 apr
Yo Yo Puzzle Park	30 apr

Listan uppdaterades 99.05.05. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

(ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel)

BÄST JUST NU: ***Super Mario Bros*** – Mario är fortfarande nummer ett. ***Pokémon*** – Pikachu är framtidens superstjärna. ***Virtua Striker*** – Martin Dahlins revansch. ***Ape Escape*** – Apor och plattformsspel är en oslagbar kombination. ***Top Skater*** – I brist på nya arkadspel rullar jag vidare.

MARTIN JOHANSSON

(ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter)

BÄST JUST NU: ***Get Bass*** – Fantastiskt fiskespel som aldrig lär komma till Sverige. ***Ape Escape*** – Äntligen börjar Sony pumpa ut originella titlar. ***House of the Dead 2*** – Micke är Dirty, jag är Harry. ***Zombie's Revenge*** – Jag kommer aldrig att tröttna på att utrota zombier. ***Minispel*** – Nu är det sommar och alla typer av portabla spel är viktiga.

JONAS SVENSSON

(ålder: stigande • intressen: svala verandor • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up)

BÄST JUST NU: ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Favorit ännu en månad. ***Get Bass*** – Varför gå ut och fiska? ***House of the Dead 2*** – Ännu är inte alla zombier besegrade. ***Pokémon*** – Kan bli hur stort som helst. ***Star Wars*** – Är redan hur stort som helst.

LOVISA LUNDSTRÖM

(ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up)

BÄST JUST NU: ***UmJammer Lammy*** – Rockar. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Bästa bilspelet just nu. ***Daytona USA 2*** – Lite osmakligt men ändå bra. ***Top Skater*** – Nu vågar jag också åka skateboard. ***Hydro Thunder*** – Man blir nästan sjösjuk.

JOHN CARLING

(ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer)

BÄST JUST NU: ***Street Skater*** – Skate or die. ***NBA Live '99*** – Magic ska bli svensk. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – En sagohjälte i spelform. ***Bloodlines*** – Trixigt gladiatorspel. ***T'ai Fu*** – Asiatiskt tigeräventyr.

MICKE WEICHBRODT

(ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare)

BÄST JUST NU: ***House of the Dead 2*** – There's no such thing as a second chance. ***Ape Escape*** – Jag älskar att spela apa. ***Star Wars*** – Må vektorerna vara med dig. ***Arkadhallar*** – Det finns alldeles för få i Sverige. ***Kid Icarus*** – Jag gillar dem som gillar Kid Icarus.

DANIEL GRIGOROV

(ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld)

BÄST JUST NU: ***Castlevania Legends*** – Ett bortglömt toppspel. ***Virtua Stiker*** – Fortfarande hur kul som helst. ***Ghouls 'n' Ghosts*** – Ett av de allra bästa Mega Drive-spelen. ***Wonderboy III: Dragon's Trap*** – Master System rules. ***Samus Aran*** – Coolare än Lara Croft och Aya Brea tillsammans.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

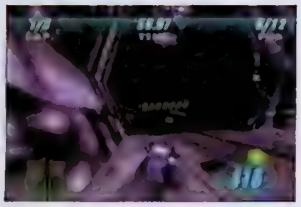
Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

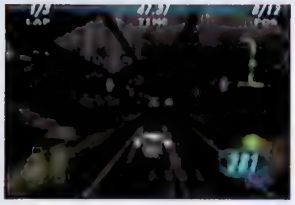
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

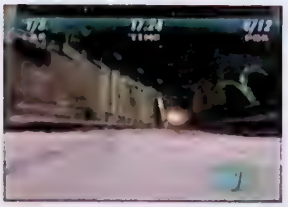
100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

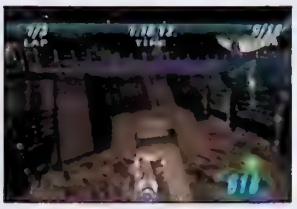
SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — LucasArts
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 10 juni
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Star Wars:









I augusti har filmen svensk biopremiär, men redan om ett par veckor släpps de första spelen. Super PLAY åkte till Nintendo i Tyskland bara för att få testa *Star Wars: Episode I Racer*.

Att sälja ett spel är inte alltid det lättaste. Ibland dyker det upp underbara titlar som inte går runt ekonomiskt eftersom det varken backas upp av ett starkt varumärke eller påkostad marknadsföring. *Star Wars: Episode I Racer* hamnar inte i den kategorin. Nu är dessutom den nya generationens *Star Wars*-våg över oss. Men innehållet är alltid viktigare än varumärket och frågan är om LucasArts nya spel kan leva upp till titeln.

Star Wars: Episode I Racer lyfter fram Pod Racing; en livsfarlig sport som är ytterst populär i hela galaxen. Farkosterna består av två stora motorer som med långa linor är hopkopplade med en cockpit. En karaktär, Neva Kee, avviker dock från denna konstruktionsmässiga uppbyggnad och har motorer och cockpit som sitter fast i varandra.

Pod Racing är otroligt våldsamt, trots att inga vapen är tillåtna. Att preja sin motståndare ut i refugen är tillåtet och det finns inga regler för hur maskinerna får köra in i varandra. Dessutom går det väldigt snabbt. När man drar fram genom ödsliga öknar och titanlegerade tunnlar skapas en nästan hypnotisk känsla av fartglädje. Och när efterbrännskammaren sätts på blir extasen total. Hastighet är ingen bristvara i *Star Wars: Episode I Racer*. Men det finns brister, även om de flesta av dem är sopade under mattan.

Persongalleriet är både brett och varierat. Förutom den unge Anakin Skywalker finns det ett stort sortiment av udda rymdkreatur. Var och en har sina personliga förolämpningar, språk och farkoster.
Elakingen Sebulba har en specialdesignad farkost som kräver koncentration för att behärska till fullo. Prisjägaren Aldar Beedos maskin är snabb, men har ytterst dåliga bromsar. Dud Bolt har även han en kvick liten sak. Problemet är bara att hans motorer lätt blir överhettade. Elan Maks farkost accelererar dåligt, men det automatiska reparationssystemet fungerar exemplariskt. Sammanlagt finns det ett tiotal karaktärer att välja mellan. De flesta av dem är välbalanserade. Och för att bättra på dem krävs det en massa kontanter och ett besök i Wattos slitna skrotaffär.

Watto är en lustig liten filur som gillar att gnälla. Hans levebröd är att sälja utrustning till de som vågar ge sig i kast med den livsfarliga sporten. Hos Watto finns allt; kylsystem till motorerna, bromsar och andra typer av livsviktiga komponenter. Att uppgradera sin farkost hos Watto är en av spelets verkliga höjdpunkter.
Efter varje lopp måste farkosten ses över och repareras. Då behövs så kallade Pit Droids. Ju fler desto bättre. Det maximala antalet är fyra och i en meny går det att se hur de svetsar och underhåller den slitna svävaren.

Själva loppen i *Star Wars: Episode I Racer* är oftast extremt långa. Ibland kan det ta upp till 10 minuter att avsluta ett race. Banorna utspelar sig på åtta planeter i galaxen. Den första är Anakin Skywalkers hemplanet Tatooine, platsen där Boonta Classics hålls varje år på Boonta Eve. Tatooine är en ökenplanet med vida slätter och trånga bergspassager. Överlag är den ganska enkel att memorera, men på senare banor blir det nästan löjligt svårt, som till exempel på Sebulbas hemplanet Malastare.

Pod Racing är otroligt våldsamt, trots att inga vapen är tillåtna. Att preja sin motståndare ut i refugen är tillåtet och det finns inga regler för hur maskinerna får köra in i varandra. Dessutom går det väldigt snabbt.

Problemet med svårighetsgraden är dels en programmeringsfadäs och dels en träningssak. Men det uppstår alltför ofta situationer i spelet då det inte går att vinna en tacklingsduell mot datorn. Ibland inträffar det att en motståndare dyker upp från ingenstans och pressar upp en mot en refug vilket leder till att svävaren exploderar och dyrbar tid försvinner, utan någon som helst logik. Att ge sig på de datorstyrda motståndarna på samma manér är näst intill omöjligt. Det här är dock inget udda fenomen i racingspel. Värre är kollisionsprogrammeringen, som LucasArts borde ha lagt ned lite mer tid på.

Episode I Racer

Rent grafiskt imponerar inte spelet lika mycket som *Rogue Squadron*. LucasArts verkar ha gjorts en kompromiss så att både grafiken och farten håller sig på en acceptabel nivå.

Banornas konstruktion är en viktig parameter i den här genren och i *Star Wars: Episode I Racer* är den ojämn. Vissa banor är väldigt kluriga, roliga och underhållande medan andra bara känns överdrivna. På både Executioner och Dethro's Revenge finns det till exempel för många genvägar och ologiska hinder, medan banorna Grab Vine Gateway och Fire Mountain Rally är hur underhållande som helst.

Star Wars: Episode I Racer är inte lika bra som *F-Zero X*, men det är bättre än *XG2*. Inte fantastiskt, inte heller uruselt.

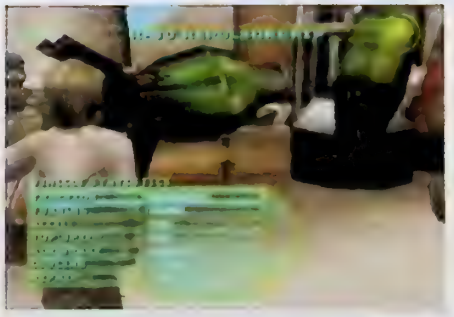
Visst är identifiering och närvarokänsla viktigt, men det finns gränser. Och skulle *Star Wars: Episode I Racer* inte bygga på George Lucas universum är frågan om någon egentligen skulle bry sig om det. *MJ*

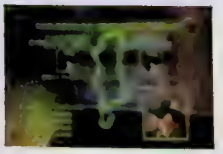
ENSAM ATT DÖMA

Eftersom det bara är jag som har testat *Star Wars: Episode I Racer* så är min åsikt den enda ni får om spelet. Och i min mening är det ingenting enastående. Det har brister och designfadäser som jag inte anser att ett spel i den här klassen ska ha. Och fastän jag älskar *Star Wars* över allt annat på jorden måste jag vara objektiv. Och min åsikt är att både *F-Zero X* och *Wipeout 64* är bra mycket bättre alternativ än LucasArts senaste kreation. Men om man är en riktigt inbiten, kanske rentav galen *Star Wars*-fanatiker spelar det förmodligen ingen roll. För det är ju ändå ett spel som baseras på *Star Wars*.

Kraften är lite svag i *Star Wars: Episode I Racer*. Men inte så svag att den skulle kunna gå över till den mörka sidan.

Martin 85



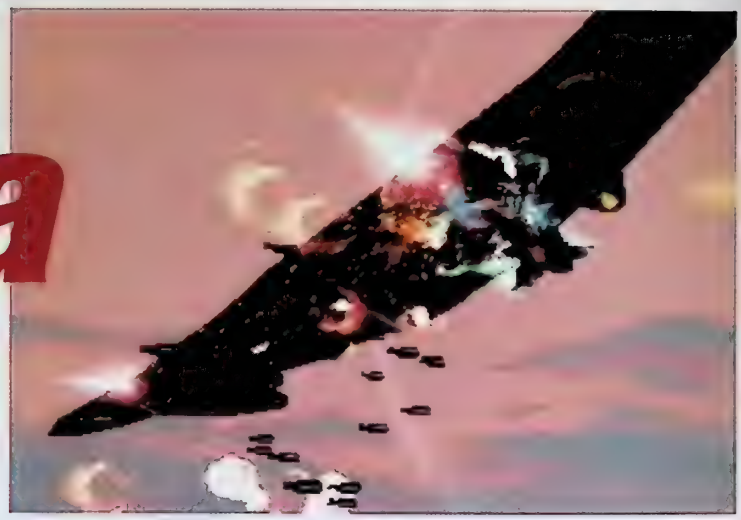


GRAFIK	80	SPELBARHET	82	TOTALT
Snabb, men känns lite kladdig trots Expansion Pak.		Den analoga styrspaken gör sitt, men det finns andra saker som ställer till det.		Ett mer än godkänt racingspel som rider på en galen marknads-hysteri. **86**

LJUD	70	UTMANING	80
Mycket stråkar och pampiga trumpeter, dock inte lika träffsäkert soundtrack som till *Shadows of the Empire*.		Lite för tråkiga banor, men ett stort plus för Wattos skrotshop.	

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE - Polyphony Digital
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 11 juni
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Omega Boost



Enkelhet och renhet är nyckelord som Polyphony Digital har gått efter när de har skapat *Omega Boost*. Kanske hade resultatet blivit bättre om de istället valt ord som överraskning och variation?

Precis som de flesta andra genrer innehåller shoot 'em up-spelen flera olika stilbildningar. Enkla shoot 'em up som *Galaga* går i princip bara ut på att dels vara på rätt ställe vid rätt tidpunkt och dels trycka på skottknappen så mycket det bara går. I spel som *R-Type Delta* har konceptet utvecklats en aning så att spelaren även måste hålla reda på en mängd olika vapen och andra uppgraderingar. Ännu längre har man gått i *Colony Wars*-serien, där spelaren förutom att hålla reda på vapnen måste kunna utföra diverse andra uppgifter förutom att skjuta och där det dessutom finns en viktig handling att följa för att det ska bli riktigt roligt att spela.

Men på Polyphony Digital tycker man att shoot 'em up-spel ska vara så rakt på sak som möjligt; de ska inte innehålla några onödigheter som överdrivna vapenuppgraderingar eller varierade spelmoment. Så alla ni som älskar känslan av att plocka på er den sjuttioelfte uppgraderingen i *1942* och spränga bort hela skärmen med allsköns bomber och granater på en och samma gång kan sluta läsa här, för *Omega Boost* är inte ett spel för er.

I *Omega Boost* sitter spelaren som pilot i en enorm robot, inte olik de man kan se i den japanska mangaklassikern *Macross*. Roboten använder i stort sett bara ett enda vapen, Vulcan Gun, vilket inte går att uppgradera det allra minsta under spelets gång. Vulcan Gun kan användas på två sätt. Antingen för att skjuta vanlig automateld åt det håll roboten är vänd, eller så kan dess målsökande funktion användas för att träffa de mål som spelaren markerat med hjälp av R1.

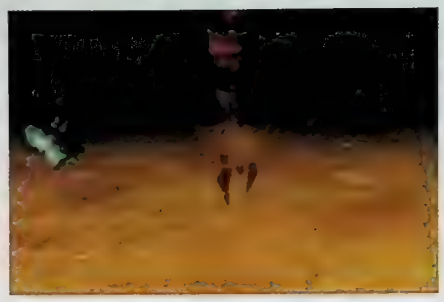
Den enda variationen i vapenanvändandet utgörs av de supervapen som man får tillgång till efter att ha uppfyllt vissa givna kriterier. Supervapnen aktiveras med en separat knapp och orsakar olika typer av drastiska energiutbrott, vilka kan rensa skärmen från alla fiender utom bossar. Dessa vapen kan bara användas när en speciell energistapel på skärmen är fylld med superenergi, vilket inte är mer än vanligtvis två eller tre gånger per bana, och tillför alltså inte mycket variation till spelandet.

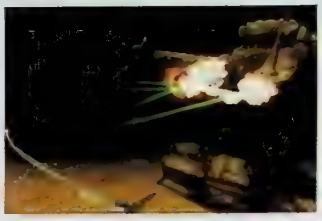
Det svåraste momentet i spelet är att hålla reda på var fienderna befinner sig och att undvika deras attacker. Eftersom Vulcan Gun är så gott som helt målsökande är inte ens träffsäkerhet något krav.

Det svåraste momentet i spelet är att hålla reda på var fienderna befinner sig och att undvika deras attacker. Eftersom Vulcan Gun är så gott som helt målsökande är inte ens träffsäkerhet något krav, så att hålla sig vid liv är egentligen det enda spelaren behöver kunna för att klara spelet. Längst nere i ena hörnet på skärmen finns en tredimensionell pil som visar var fienden befinner sig, men det är ändå inte helt lätt att hänga med i svängarna.

Omega Boost är lätt att komma in i och lätt att spela. Den stora behållningen ligger inte i utmaningen, utan snarare i tillfredsställelsen när man snabbt och effektivt raderar fiender. Effektivt spel belönas dessutom med nya supervapen och tillgång till nya bonusbanor. På så sätt har man försökt att ge spelaren motivation att kämpa vidare, men eftersom det inte kräver någon större pricksäkerhet och eftersom det inte finns någon vidare variation i vapenarsenalen blir det lätt långtråkigt ändå.

Spelet innehåller totalt 19 banor, varav tio är dolda. Varje bana innehåller en liten och en stor boss och efter varje bana kan man spara sina eskapader för att senare kunna titta på fullständiga repriser. Grafiken är välprogrammerad och flyter smidigt in i minsta detalj. Men ändå är helheten i *Omega Boost* inte övertygande. Grafikerna har inte lyckats att göra det speciellt stilrent och att delar av utvecklingsteamet tidigare har varit med och skapat *Panzer Dragoon* till Saturn märks inte mycket. *Omega Boost* saknar stil, variation och framför allt själ. Och det är tre goda skäl till att se sig om efter ett annat shoot 'em up.
MW





Det är verkligen synd att Polyphony Digital inte lyckades helt med *Omega Boost*.

TANKEN VAR GOD

Jag har ingenting emot enkla shoot 'em up. Till exempel är *Galaga* ett av de roligaste spelen jag någonsin har spelat och i mina ögon knäcker det fortfarande både *Colony Wars* och dess uppföljare. För enkelt är inte detsamma som simpelt eller lätt. Det är fullt möjligt att göra spel som är extremt enkla och samtidigt både utmanande och varierade.

Omega Boost var tänkt att bli just ett sådant spel, men jag tycker inte att Polyphony Digital har lyckats att nå sitt mål. Bortsett från den tredimensionella grafiken är det i princip lika enkelt som *Galaga*, men tyvärr inte lika roligt. Spelet är helt enkelt inte tillräckligt varierat. Visst krävs det snabba reflexer och en del strategiskt tänkande för att klå alla bossarna, men det känns ändå som att jag sitter och gör i princip samma sak hela tiden; markerar fienden, skjuter och flyttar mig till en ny position för att inte bli träffad, om och om igen.

Det är synd att *Omega Boost* inte blev bättre än så här, för vad som märks tydligt är att Polyphony Digitals programmerare är ytterst kompetenta. Grafiken flyter otroligt smidigt och snabbt och det är bra känsla i styrningen. Men samtidigt lider spelet brist på fantasi och dess utseende är knappast någon komplimang åt de *Macross*-serier som spelets skapare hämtat inspiration från. Om Polyphony Digital lyckas hitta en mer hängiven producent kanske de skulle kunna prestera en suverän uppföljare, men *Omega Boost* kommer inte att bli mer än en kortvarig parentes i spelhistorien.

Micke 74

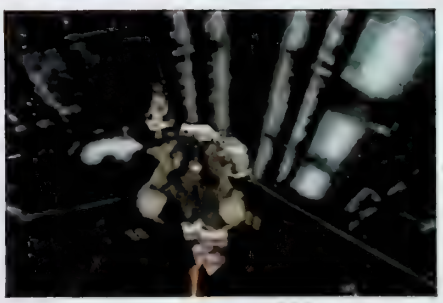
NÅGONTING SAKNAS

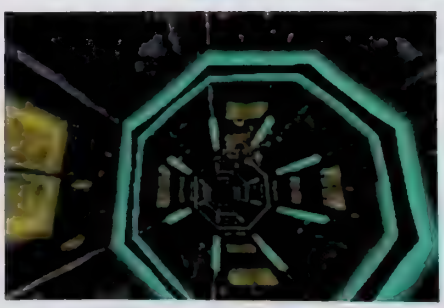
Det verkar som om Polyphony Digital har haft stora ambitioner med *Omega Boost*. Främst manifesterades det på Tokyo Game Show då spelet var det som Sony marknadsförde hårdast. Mycket hårdare än exempelvis *UmJammer Lammy*. Japanernas fascination för robotar kommer vi i väst nog aldrig riktigt att förstå oss på. Shoot 'em up är dock en helt annan sak.

I *Omega Boost* har Polyphony Digital stulit Yu Suzukis *Afterburner*-koncept, adderat skarpa effekter och tredimensionell grafik. Slutresultatet blir en kompakt historia, som saknar själ eftersom spelet i grund och botten helt saknar egna inslag.

Vad *Omega Boost* däremot har är action. Det finns tonvis av den varan, även om den oftast tenderar att bli monoton. Och som man kan förvänta sig av ett spel av den här kalibern finns det bossar som ligger i samma viktklass som i *R-Type Delta*. Det händer saker hela tiden, explosioner och robotar avlöser varandra i en infernalisk takt, men *Omega Boost* blir inte mitt självklara val, trots att jag gillar shoot 'em up. Någonting fundamentalt saknas.

Martin 80





GRAFIK 86	SPELBARHET 82	TOTALT
Något stillös till formen, men samtidigt otroligt slipad och snabb.	Kontrollen är föredömligt okomplicerad men det hade varit roligare med fler vapen.	Välprogrammerat men oinspirerat.
LJUD 78	**UTMANING 70**	**77**
Ljudeffekterna är tämligen enformiga, men den digitala datorrösten är helt rätt.	Spelarens uppgift är för enformig för att *Omega Boost* ska vara roligt någon längre tid.	

24 TIMMARS LEVERANS
3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

NU BETALAR VI 50% MER FÖR DINA SPEL

(SE NEDAN)

SPE

SÅ HÄR ENKELT *KÖPER* DU SPEL AV SPELIA

Besök vår webside:
www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns längst ner på sidan..

..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT *BYTER* DU SPEL MED SPELIA

Se efter i listan under *vi köper*. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begärda spel till samma pris.

	vi köper
Tekken 3	175

Ex. du har 2st Tekken 3 värda för Tekken 3...175 +50% = 262.50
Byter du mot något annat betalar vi 20% mer dvs. 175 +20% = 210

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

...eller kom in till någon av våra butiker. Butikerna tillämpar ett eget bytes & köpsystem.

SÅ HÄR ENKELT *SÄLJER* DU SPEL TILL SPELIA

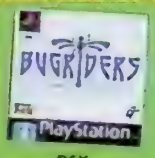
Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken *vi köper*.
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 5 arbetsdagar.

Att tänka på när du *KÖPER, BYTER & SÄLJER* hos SPELIA

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖP 3 VALFRIA SPEL, OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!!

PSX Minneskort (149:-)



PSX Bugriders (449:-)

PSX N 2 O (449:-)

N64 Rumble Pack (149:-)

N64 Guldesamling (149:-)

PC Bedlam (99:-)

PC Heavy Gear (99:-)

KÖPINFORMATION

***Våra inköpspriser gäller per postorder.**

- *Alla priser är inkl. moms.
- *Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:- paket
- *Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- * 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- *Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 1Juli 1999.
- *Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast · DVD VIDEO · NINTENDO 64 · PlayStation · NEO GEO CD · SUPER NINTENDO · GAME BOY · SEGA · Nintendo · NEO GEO

BESTÄLLNINGSKUPONG

S P 6-99

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3	Gratisprodukt 1 (när du beställt 3 produkter)		0:-
4			
5			
6	Gratisprodukt 2 (när du beställt 6 produkter)		0:-

Reserv spel / produkt

Namn
Telefon
Adress
Postnr / ort
E-Postadress
Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarsposträtten på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

Frankeras ej SPELIA betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

LIA

KÖPER BYTER SÄLJER

All Star Tennis '99

Castlevania

Command & Conquer

Shadowgate

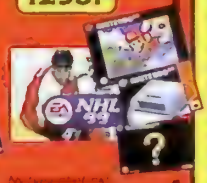
StarWars Racer

Superman

Nintendo 64 Basenhetspaket:

NINTENDO64

1295:-

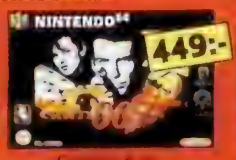


1595:- 1595:- 1595:- 1895:-

BEGAGNAD N64 Vi köper 500:- Vi säller 800:-

NYA SPEL TILL SPECIAL PRIS:

Banjo Kazooie



Golden Eye

Mario Kart

BEGAGNADESPEL:

1080°

Doom 64

Fifa 64

Fifa '98

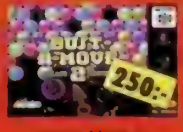
Fifa '99

F-Zero X

Super Mario

Mystical Ninja

NBA Hangtime

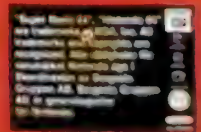


Duke Nukem 64

Mission Impossible

Wayne Gretzky Hockey

Zelda


Mario Kart

	nytt	beg.	Vi köper
1080° Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	399	300	125
All Star Baseball '99	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225
All Star Tennis	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	449	400	175
Beetle Adv. Racing	499	400	175
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	499	250	100
Buck Bumble	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100
Bust a Move 3	549	450	200
Carmageddon	599	500	225
Casino Kit	599	500	225
Castelvania 3D	599	500	225
Centre Court Tennis	549	450	200
Chameleon Twist	649	400	175
Charlys Blast Territory	RING!!		
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Command & Conquer	599	500	225
Cruisin' USA	549	350	175
Cruisin' World	499	450	200
Dark Rift	399	250	100
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	450	200
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	599	300	125
Duke Nukem Zero H.	599	500	225
Extreme G	599	400	175
Extreme G2	549	450	200
FIFA 64	399	150	50
FIFA '98-Road to W.C	599	350	150
FIFA '99	499	400	175
Fighters Destiny	499	250	100
Flying Dragons	599	500	225
Forsaken	399	350	150
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	500	225
F-Zero X	399	300	125
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	449	400	175
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hero	499	450	200
Hexen	399	250	150
Holy Magic Century	399	300	125
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	399	300	125
Lamborghini 64	399	300	125
Lode Runner 3D	RING!!		
Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100
Mace - The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	599	300	125
Mario 64	599	250	100
Mario Kart 64	449	400	175
Mario Party	599	500	225
Micro Machines Turbo	599	500	225
Milo's Bowling	599	500	225
Mischief Makers	499	250	125
Mission Impossible	599	350	150
Monaco GP Racing S	RING!!		
Mortal K. Mythologies	599	300	125
Mortal Kombat Trilogy	599	350	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	549	450	200
Mystical Ninja	599	450	200
Mystical Ninja 2	RING!!		
Nagano W. Olympics	549	350	125
Nascar '99	599	500	225
NBA Courtside-Kobe..	449	400	175
NBA Hangtime	299	200	75
NBA Jam '99	579	500	225
NBA Live '99	599	500	225
NBA Pro	649	500	225
NFL Blitz	549	450	200
NFL Quaterback C '99	599	500	225
NHL '99	499	400	175
NHL Breakaway '98	599	500	225
NHL Breakaway '99	599	500	225
Off Road Challenge	599	500	225
Olympic Hockey	599	500	225
Penny Racers	599	500	225
Pilotwings 64	599	500	225
Quake 64	599	500	225
Rampage World Tour	599	500	225
Rebotion X	599	500	225
Rush 2-Extreme Racin	599	500	225
San Francisco Rush	649	400	175
S C A R S	599	300	125
Shadow gate	599	500	225
Snowboard Kids	499	450	200
South Park	599	500	225
Space Stations Silic.	399	300	125
Star Shot	399	300	125
Star Wars	599	250	100
Star Wars Ep.1 Race	629	550	250
Stars Wars Rogue S.	599	500	225
Superman	599	500	225
Survivor Day One	599	500	225
Tazmania Express	599	500	225
Tetrisphere	399	300	125
Tonic Trouble	599	500	225
Top Gear Rally	499	350	150
Top Gear Overdrive	399	300	125
Turok	499	300	125
Turok 2	549	450	200
Twisted Edge Snowb	599	500	225
Virtual Chess 64	599	500	225
Virtual Pool	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	500	225
Waialae C C Golf	549	450	200
Wargods	299	250	75
Wayne Gretzky 64	549	450	200
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	499	400	175
WCW NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W.T.	499	400	175
WWF Warzone	549	450	200
Wetrix	599	400	175
Wipeout 64	399	300	125
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	579	500	225
Zelda 64	649	500	225

TILLBEHÖR:

	nytt	beg.	Vi köper
AC	199	150	100
Antenn	149	99	50
Antennkabel, original	249	199	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängning, 1add,2m	99	75	30
Handkontroll,	299	250	100
Handkontroll,	299	250	100
Handkontroll,	299	250	100
Handkontroll, turbo	299	250	100
Handk., turbo+färged	299	250	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Memory Expansion P.	349	250	100
Minneskort, orginal	199	150	50
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,TopDrive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

måndag-fredag 11.00-18.00

lördag 11.00-15.00

Postorder 08/150 600

Butik dygnet runt

Orderfax 08/150 700

KÖPER BYTER SÄLJER

24 TIMMARS LEVERANS

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT · 1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

SPE

1195:-*

...askin med [illegible] handkontroll, ...r, demo cd & 1 års garanti.

599:-

Time Crisis + Pistol

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 900:-

Platinum Spel:

Köp 2 eller fler platinumspel nedan och betala endast 199:-/st. (gäller ej Time Crisis med Pistol)

Red Alert

Crash Bandicoot 2

Final Fantasy 7

Heart of Darkness

Grand Theft Auto

Resident Evil

Gran Turismo

Tekken 2

	nytt/	beg.	/vi köper
-4-2 Soccer	399	350	150
ctua Golf	199	150	50
ctua Golf 2	399	350	150
ctua Golf 3	399	350	150
ctua Ice Hockey	449	300	125
ctua Pool	399	350	150
ctua Soccer	249	100	25
ctua Soccer 2	349	300	125
ctua Soccer 3	399	350	150
ctua S.Club Edition	449	100	25
ctua Tennis	399	350	150
didas Soccer	249	100	25
didas P. Soccer '97	199	50	25
didas P. Soccer '98	449	400	175
gent Armstrong	449	400	175
gile Warrior F-117	199	150	50
ir Combat	249	150	50
ir Combat 2	399	300	125
ir Race	449	400	175
IV Evolution Global	399	200	75
kuji	449	400	175
lien Trilogy	249	200	75
llied General	449	400	175
ll Star Tennis	449	400	175
lone Dark-Jack is B	349	200	75
lundra	449	350	175
ndretti Racing	299	250	100
pocalypse	429	350	150
quanauts Holiday	399	150	50
rea 51	449	250	100
rk of Time	449	400	175
rmored Core	399	350	150
ssault	429	350	150
ssault Rigs	149	100	25
sterix	449	400	175
tan Greatest Hits	449	400	175
ttack of Saucerman	399	350	150
uto Destruct	399	300	125
yrton Senna Kart	399	350	150
yrton Senna Kart 2	449	400	175
zure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
[illegible]	[illegible]	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Bugs Bunny	449	400	175
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Castrol H Superbike	449	400	175
C H Superbike Champ	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng.	479	400	175
Command & Conquer	199	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	99	50	25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C	449	400	175
Croc 2 (10 juni)	429	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99	50	25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Darkstalkers 3	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Driver's Dream	449	400	175
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	200	75
FIFA [illegible]	249	50	25
FIFA [illegible]	299	150	50
FIFA '96-Road to W.C	199	150	50
FIFA [illegible]	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
[illegible]	[illegible]	350	150
[illegible]	[illegible]	250	150
[illegible]	[illegible]	300	125
Formula 1	[illegible]	100	25
Formula 1 [illegible]	[illegible]	200	75
Formula 1 [illegible]	[illegible]	250	100
Formula Karts	[illegible]	400	175
Forsaken	[illegible]	100	25
Frenzy!	[illegible]	400	175
Frogger	399	[illegible]	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Ghost In the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
G.T.A Value Pack	429	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99	50	25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mystenet i Förb.	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings '99	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125

	nytt/	beg.	/vi köper
Krazy Ivan	199	150	
50Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25

	nytt/	beg.	/vi köper
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	479	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	379	300	125
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
N20	449	400	175
Nagano W Olymp. 98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar 98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak 98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99	50	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live 99	429	350	150
NBA Pro 98	449	400	175
NBA Pro 99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R C	449	400	175
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday 97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	25	
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	[illegible]
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	[illegible]
Pax Corpus	399	300	[illegible]
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Besök våra butiker

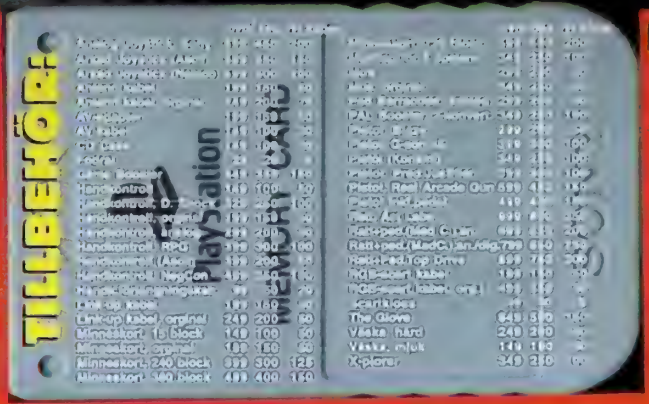
Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation 299:-

LIA

VÄLKOMNA!

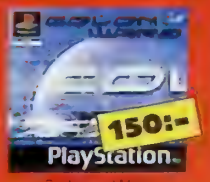
Sommarens bästa bilspel "DRIVER"

TILLBEHÖR:



BEGAGNADE SPEL:

Actua Soccer Club Ed.



Colony Wars

Command & Conquer

Descent

Fifa R T W C 98

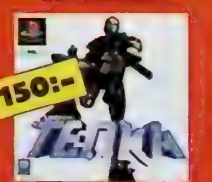
Forsaken

Legacy of Kain

Psycho Challenge

Star Gladiator

Tekken 2



Toba. No 1

	nytt/ beg. /vi köper		
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	99	50	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	100	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	399	250
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	249	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125

	nytt/ beg. /vi köper		
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	174
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesamo Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50

Star Wars Episode 1	449	400	175
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	150	50

	nytt/ beg. /vi köper		
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	479	400	175
Streetfighter Coll.2	479	400	175
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	99	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ League	479	400	175

V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	399	350	150
Wing Over 2	399	350	150
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

	måndag-fredag	lördag	
Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Butik			
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.
KÖPER BYTER SÄLJER
www.spelia.se
SPE
Dreamcast.
4995:-
SPEL
TILLBEHÖR
Ring för info om fler GameBoy spel.
GAME BOY COLOR
699:-
GameBoy Color
Nya Farger
349:-
Asterix Obelix
399:-
Gex
399:-
Harvest Moon
349:-
Lucky Luke
399:-
Men In Black
349:-
Spy Vs Spy
349:-
Super Mario Bros
399:-
Turok 2
349:-
Wario Land 2
349:-
Zelda
Bugs & Lola Bunny 399
Conkers Pocket Tales 349
Crazy Castle 399
Gameboy Color 699
Game & Watch Gallery 399
Gex 399
Harvest Moon 399
Klustar 349
Lucky Luke 349
Men In Black 399
Mortal Kombat 4 349
Pitfall 399
Pocket Bomberman
Quest For Chamelot
Rampage World Tour
Super Mario Bros
Smurfs Nightmare
Sylvester & Tweety
Tetris Deluxe
Top Gear Rally
Turok 2
V-Rally
Warioland 2
Zelda DX
-PAKET
400:-
Köp en Beg. Sega Megadrive och du får 5 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment
SUPER NINTENDO
-PAKET
500:-
Köp en Beg. Super Nintendo och du får 3 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment
NINTENDO 64
-PAKET
1000:-
Köp en Beg Nintendo 64 och du får 1 st. hemligt spel (nytt).
Playstationpaket:
1244:-
Du sparar:399
Ny maskin inkl. handkontroll, ett Platinumspel (ring!!) kablar, demo cd & 1 års garanti (Ord pris 1643:-)
1795:-
Du sparar:277:-
Ny maskin inkl. handkontroll Spelet Time Crisis + Pistol, Tomb Raider cd-case, kablar, demo cd & 1 års garanti (Ord. pris 2072:-)
RIDGE RACER TYPE 4
2595:-
Du sparar:454
Ny maskin inkl. 2 st. handkontroller, Spelen Metal Gear Solid Ridge Racer 4 + 1 hemligt spel, minneskort cd-case, kablar, demo cd & 1 års garanti. (ord. pris 3049:-)
Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan
www.spelia.se

LIA

Nyheter:

Alien vs Predator:

Descent 3:

Drakar & Demoner:

Outcast

Star Wars Episode 1

Tiberian Sun

	Nytt	Beg	Vi köper
A-10 Warthog	379	300	125
Action Figure:Human Footman	199	150	50
Action Figure:Orc Grunt	199	150	50
Action Figure:Protoss Zealot	199	150	50
Action Figure-Terran Marine	199	150	50
Action Figure-Zerg Hydralisk	199	150	50
Actua Pool	299	250	100
Agartha	349	300	125
Age of Empires - Rise of R.	399	300	125
Alien versus Predator-	399	350	150
Alpha Centuari	379	250	100
Army of Men 2	349	300	125
Baldur's Gate - AD&D	349	300	125
Baldur's Gate-Tales	249	200	75
Battleground 8-Chickamauga	399	350	150
Beavis & Butthead-Bung	349	300	125
Beavis & Butthead-Do U	349	300	125
Beneath	349	300	125
Biofreaks	349	300	125
Blaze & Blade	349	300	125
Bonniers Barnfavoriter	349	300	125
Braveheart	349	300	125
Bug's Life	279	200	75
C&C Megabox	249	200	75
C&C Red Alert Megabox	299	200	75
California Speed	349	300	125
Carmageddon 2	379	300	125
Championship Manager 3	349	300	125
Civ 2-The Test of Time	349	300	125
Civilization-Call to Power	349	300	125
Close Combat 3	399	350	150
Collin McRae Rally	349	300	125
Commandos	379	300	125
Commandos Beyond Duty	279	200	75
Creatures 2	349	300	125
Daikatana	349	300	125
Darkstone	379	300	125
Dark Vengeance	349	300	125
Deathkartz	349	300	125
Delta Force	379	300	125
Descent 3	399	300	125
Destination Jorden	379	300	125
Dethkarz	349	300	125
Devastator	349	300	125
Diablo	129	100	25
Discworld Noir	399	350	150
Drakan	349	300	125
Drakar & Demoner	349	300	125
Driver	429	350	150
Duke Nukem Forever	349	300	125
Duke Nukem' 2	429	350	150

	Nytt	Beg	Vi köper
Earthworm Jim 3D	379	300	125
Egypten	379	300	125
Entrepreneur	349	300	125
ESPN Xgames Pro Boarder	379	300	125
European Air War	349	300	125
Expert Pool	349	300	125
Extreme G2	379	300	125
Extreme Warfare	349	300	125
F16 Agressor	399	350	150
FA Manager	349	300	125
Falcon 4	349	300	125
Fallout 2	349	300	125
FIFA '99	379	300	125
FIFA Road to World Cup '98	129	100	25
Fighter Squad. Screaming D.	379	300	125
Final Fantasy 7	379	300	125
Fleet Command	379	300	125
Fly	399	350	150
Gabriel Knight Armour Pack	349	300	125
Gangsters	399	350	150
Global Domination	399	350	150
Golf '99	429	350	150
Grand Prix 500cc	349	300	125
Grand Prix Legends	329	250	100
Grand Theft Auto Double Pack	399	350	150
Grand Theft London	299	250	100
Grim Fandango	399	300	125
Half Life	329	250	100
Havets Vargar-Jewelcase	99	50	25
Heavy Gear	99	50	25
Heavy Gear 2	349	300	125
Heretic 2	349	300	125
Heroes of Might & Magic 3	349	300	125
Hordes	349	300	125
Hugo & den Magiska Resan	299	250	100
Ice Hockey-NHL Fox	349	300	125
Impereelism	349	300	125
Indiana Jones & the Infernal M.	349	300	125
Interstate 82	349	300	125
Isreail Air Force (Jane's C.)	299	250	100
Jack Nicklaus Golf	349	300	125
Jack Orlando	349	300	125
King's Quest-Mask of Etern.	399	350	150
KKND 2	379	300	125
L. Arts Coll. Monkey Isl. Adv.	399	350	150
L. Arts Coll. Star Wars Arch.	399	350	150
Land of Lore 2	149	100	25
Lander	399	350	150
Lands of Lore 3	379	300	125
Leagacy of Kain-Soul Reaver	399	350	150
Live Wired	349	300	125

	Nytt	Beg	Vi köper
Mechwarrior 3	349	300	125
Might & Magic 7	379	300	125
Min Lilla Pony	279	200	75
Mission Pack (Eagle Watch)	349	300	125
Monkey Hero	349	300	125
Moto Racer 2	379	300	125
Motocross Madness	379	300	125
Mysteriet på Greveholm 2	349	300	125
Myth 2 - Soulbligher	379	300	125
Nascar Revolution	379	300	125
Nations	379	300	125
NBA Live '99	379	300	125
Need for Speed 3	379	300	125
Need for Speed-Road Chall.	379	300	125
NFL Blitz	349	300	125
NHL '99	199	150	50
NHL Face Off'99	349	300	125
No Fear Downhill Mountain..	349	300	125
O.D.T	399	350	150
Oddworld - Abe's Exodus	379	300	125
Outcast	399	350	150
Panzer Commander	349	300	125
Panzer Elite	349	300	125
Pettson i Snickarbon	179	100	25
Pizza Syndicate	349	300	125
Polis /svenskt/	349	300	125
Populous 3 - The Beginning	379	300	125
Powerslide	349	300	125
Premier Manager '99	349	300	125
Prince of Persia	349	300	125
Pro 18-World Tour Golf	379	300	125
Puma Street Soccer	349	300	125
Quake 2 - Ground Zero	299	200	75
Quest for Glory 5-Dragon..	349	300	125
Railroad Tycoon 2, 2nd Century	249	200	75
Rainbow Six	379	250	100
Real Feel Golf	349	300	125
Recoil	379	300	125
Red Baron 2	129	100	25
Redline	379	300	125
Redneck Family Reunion	349	300	125
Requiem	349	300	125
Resident Evil W	179	100	25
Revenant	349	300	125
Rollcage	379	300	125
Rubik 2000	Ring!!		
Settlers 3	349	300	125
Silver	399	350	150
Sim City 3000	379	300	125
Simon the Sorcerer 2	129	100	25
Sin	349	250	100

	Nytt	Beg	Köper
Sports Car GT	379	300	125
Star Trek-Birth of a Federation	349	300	125
Starcraft - Battle Chess	399	350	150
Starcraft - Broodwar	199	150	50
Starsiege + Starsiege Tribes	379	300	125
Starshot	349	300	125
Star Wars Rouge Squadron	399	300	125
Star Wars Episode 1	449	400	175
Superbike World Champ.	379	300	125
Swat 2 - Police Quest	379	300	125
Tanktics Gremlin	349	300	125
Teazle 2	349	300	125
Test Drive 5	379	300	125
The Chosen - Blood 2	399	350	150
The X-files	299	250	100
Thief - Dark Project	349	300	125
Third World	349	300	125
Tiberian Sun (släpps i Juni)	349	300	125
Tiger Woods '99	379	300	125
Toca Touring Car 2	379	300	125
Tomb Raider 3	379	300	125
Tonic Trouble	349	300	125
Top Gun Hornets	349	300	125
Total Annihilation -Kingdoms	299	250	100
Trans Am Racing '68-'72	349	300	125
Trespasser	379	300	125
Triple Play Baseball 2000	379	300	125
TTT	379	300	125
Turok 2	379	300	125
UEFA Championship Manager	349	300	125
UEFA Champions League	349	300	125
Ultimate Soccer Manager	129	100	25
Unreal	429	250	150
Unreal Level Editor	299	250	100
Unreal Level Pack	299	250	100
Unreal Mega Pack	299	250	100
Uprising 2	349	300	125
Wannabe	349	300	125
Warcraft 2	129	100	25
Wargasm	399	350	150
Warlords 3-Darklords Rising	349	300	125
Warzone 2100	349	300	125
WCW Nitro	349	300	125
Vegas 2000	349	300	125
Wild Metal Country....	349	300	125
Wing Comm. Prophecy	149	100	25
Wings of Destiny	349	300	125
Viva Football	349	300	125
Worms 3-Armageddon	349	300	125
VR Baseball 3	349	300	125
WW2 Fighters	379	300	125

Nya REA spel: köp 1 spel för 99:- eller 3 spel för 199:-

Postorder
Butik
Orderfax

måndag-fredag 11[00]-18[00]

lördag 11[00]-15[00]

telefon 08/150 500

dygnet runt 08/150 700

Valhallavägen 22

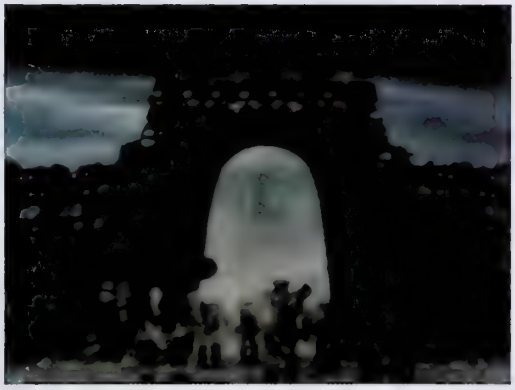
Farstagången 10

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Kemco
UTVECKLARE — Kemco
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 1 juli
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Shadowgate-konceptet börjar kännas väldigt omodernt. Ändå släpper Kemco ytterligare ett spel i samma stil, fast med snyggare grafik.

Shadowgate 64
Trials of the Four Towers

För länge sedan var världen full av ondska. För att det goda skulle kunna besegra det onda föddes hjältar. Men när ondskan var besegrad behövdes de inte längre. Och när allting sedan fortsatte att ha sin gilla gång blev de bortglömda. Tills den dag då ondskan återvände. Men då fanns det ju inte längre några hjältar kvar. Och eftersom det inte fanns några hjältar som kunde besegra ondskan låg världen minst sagt risigt till.



Nintendo 64-spelare är inte direkt bortskämda med rollspel. Den värld av magier, monster och hjältar som Nintendo för mer än ett decennium sedan var med och byggde upp har flyttat till andra format. Kvar finns nu bara *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers*. Och det är inte ens något typiskt konsolrollspel.

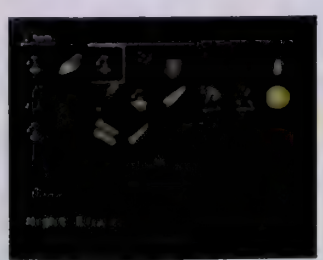
Den största skillnaden mellan *Shadowgate 64* och mer traditionella rollspel som exempelvis *Final Fantasy* är spelupplägget. Istället för att man ser äventyret ur en objektiv synvinkel spelar man ur ett subjektivt perspektiv. Ungefär som i *Doom*. Och istället för den analoga styrspaken använder man C-knapparna när man ska förflytta sig. Till en början kan det kanske kännas lite ovant, men tack vare att kontrollen är så pass smidig som den faktiskt är lär man sig ganska fort att gå både framlänges, baklänges och i sidled.

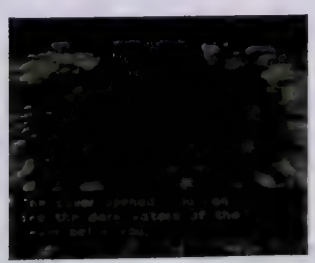
En annan väsentlig skillnad är antalet karaktärer. I rollspel brukar det som bekant vimla av olika intressanta personer och otäcka monster men i *Shadowgate 64* träffar man nästan ingen alls. Äventyret bygger uteslutande på att man ska hitta föremål och lösa problem. Detta leder i sin tur till att man tvingas att tänka och prova sig fram mycket mer än i de flesta andra rollspel. I så gott som varje rum finns det flera föremål som man kan plocka upp men det är sällan som man får någon användning för dem. Det gäller därför hela tiden att försöka att lista ut vilket man kan tänkas behöva och hur det ska användas. Om man bara spelar på och plockar upp allt som man kommer över tar det väldigt lång tid att komma vidare. Dels på grund av att det blir ett väldigt samlande och dels därför att man måste prova en otrolig mängd föremål varje gång det uppstår problem.

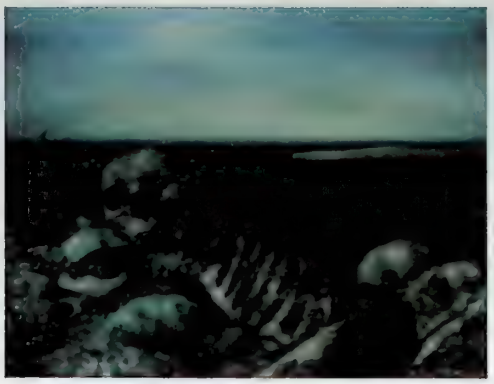
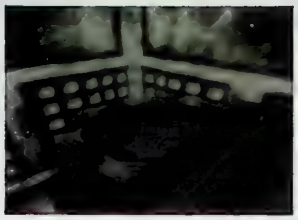
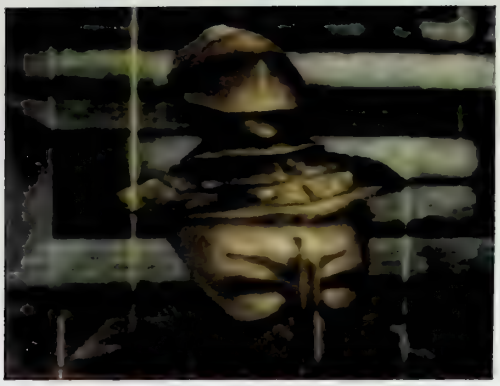
I rollspel brukar det som bekant vimla av olika intressanta personer och otäcka monster men i Shadowgate 64 träffar man nästan ingen alls.

Även jämfört med sina föregångare är *Shadowgate 64* ett ganska annorlunda spel. Naturligtvis är grafiken mycket mer sofistikerad och övergången från tvådimensionell till tredimensionell grafik ger spelet ett större djup eftersom det tar längre tid att utforska varje plats. Till skillnad från i föregångarna känns det dessutom som om Kemco verkligen har ansträngt sig för att man ska leva sig in i deras nya äventyr. Som exempel kan nämnas att man börjar se konstigt om man dricker giftiga elixir och att spöken helt plötsligt kan dyka upp ur tomma intet och skrämma vettet ur en.

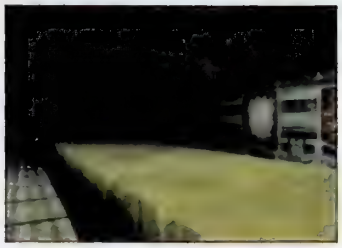
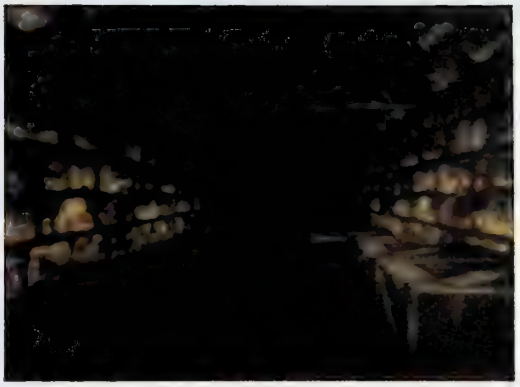
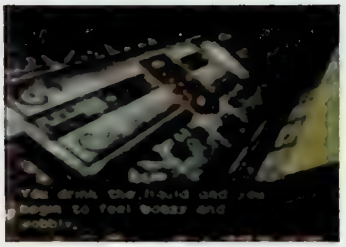
Huruvida *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* kommer att bli någon succé eller inte återstår att se men mycket talar för att så inte blir fallet. Visst, det saknas rollspel till Nintendo 64, men frågan är om inte den här typen av spel tilltalar datorspelare mer än konsolägare. *DG*

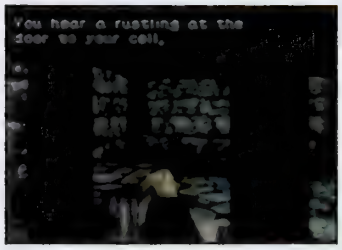


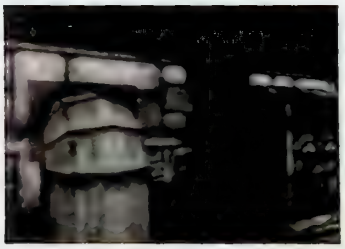


Upplägget i *Shadowgate 64* är väldigt likt det i originalspelet, fast nu är allting tredimensionellt.





TRÖTTSAMT

Det första *Shadowgate*-spelet kom redan under NES glansdagar. På senare tid har man även kunnat spela en Game Boy-upplaga. Personligen är jag inte särskilt förtjust i något av dessa spel, så därför hade jag inga höga förväntningar på *Shadowgate 64*. Och det var nog tur. Annars hade jag förmodligen blivit besviken. För trots alla spännande hemligheter och gåtor blir jag inte det minsta berörd av att här spelet. Egentligen beror det kanske mest på att jag har lite svårt för den här typen av upplägg. Jag blir trött av att bara gå och gå utan att träffa andra människor eller monster. Men det behöver ju inte betyda att de som förstår att uppskatta peka-och-klicka-spel inte kommer att gilla *Shadowgate 64*.

Fast oavsett hur tolerant man är finns det saker som man stör sig på. I första hand är det grafiken som ställer till problem. Miljöerna som sådana är det inget fel på, men många av föremålen är enormt svåra att urskilja. Och så kan man ju inte ha det. I alla fall inte när spelet helt och hållet bygger på att man ska hitta saker för att komma vidare. Dessutom är det nästan omöjligt att hålla sig vid liv i mer än fem minuter åt gången. Visserligen får man börja om på den plats där man senast sparade, men jag tappar ändå orken.

Daniel 79

DET MÖRKA HOTET

En gång för länge sedan, när *Final Fantasy* bara var någonting som jag hade skymtat på en japansk topplista i Nintendoklubbens medlemsblad, köpte jag *Shadowgate* till NES. Jag älskade Segas rollspel till Master System, framför allt *Phantasy Star*, och hoppades på någonting liknande. Men vad jag fick var ett stelt äventyr utan varken atmosfär, personligheter eller storslagen musik. Eftersom jag förmodligen inte var den enda som kände mig lurad var det inte särskilt konstigt att spelserien försvann lika fort som den kom. Mer förvånande är att Kemco nu försöker att skapa en ny *Shadowgate*-våg genom att släppa originalet till Game Boy Color följt av två nya Nintendo 64-spel.

Visserligen är *Shadowgate 64* bättre än originalet, främst eftersom man kan röra sig fritt i slottets hålor, men det är verkligen sorgligt om Nintendo 64-spelare får för sig att det är det här som rollspel handlar om.

Tobias 72

GRAFIK 75	SPELBARHET 83	TOTALT
Miljöerna är helt okej men det finns nästan inga höjdpunkter.	Gillar man den här typen av spel blir man säkert inte besviken. Kontrollen ställer inte till med några problem.	Ytterligare ett *Shadowgate*-spel, med allt vad det innebär. **76**
LJUD 84	FINANSIER 75	
Musiken är stämningsfull även om den inte hörs så mycket. Ljudeffekterna är stundtals väldigt verkningsfulla.	Slottet är fullt av gåtor men momenten blir väldigt tjatiga.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Pixelstorm
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 8
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Puma Street Soccer

Pixelstorm är inget stort namn i TV-spelssammanhang. *Puma Street Soccer* kommer knappast att göra dem mer kända.

Det här spelet är någonting så ovanligt som ett renodlat inomhusfotbollsspel. Fast man spelar utomhus. På de mest märkliga ställen. Hamnar och flygplatser är bara några exempel. Och man har bara fyra utespelare och en målvakt. Ungefär som i innebandy. Fast med en fotboll.

Allt som allt finns det 32 olika landslag att välja mellan. Några verkliga spelare finns inte, men som vanligt känner man ändå igen många välkända spelare. Fast istället för riktiga namn har tillverkarna lagt in namn som är typiska för varje land. I Sverige heter exempelvis målvakten Stig.

Inte heller spelmässigt påminner *Puma Street Soccer* om ett vanligt fotbollsspel. För det första går allting mycket snabbare. För det andra blir det mycket fler mål i varje match. För det tredje är de flesta lagen ungefär lika bra. Och för det fjärde kan man skjuta superskott när ens energimätare är fylld. Det sistnämnda inslaget känns igen från andra oseriösa sportspel som *NBA Jam*.

Någonting som man rent taktiskt sett bör tänka på när man spelar är att utnyttja planens vallar. Dels därför att det överraskar motståndarna och dels därför att skotten blir oberäkneliga och därmed svårare att ta för målvakten. Visserligen måste man öva en hel del innan man får in snitsen, men vill man komma någon vart i ligaspelet eller världsmästerskapet är det ett måste.

DG

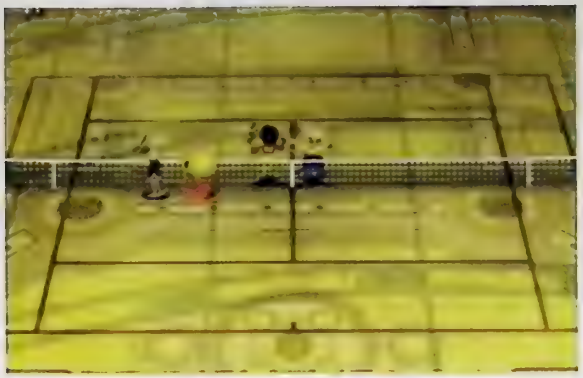
INGEN FULLTRÄFF

Som idé är *Puma Street Soccer* intressant. Alla som någon gång har spelat inomhusfotboll vet hur kul det kan vara. Och eftersom det redan finns massor av bra fotbollsspel till PlayStation, känns det betydligt roligare med ett helt nytt koncept istället för ytterligare en *FIFA*- eller *ISS*-klon.

Men trots goda förutsättningar lyckas inte Pixelstorm leverera någonting speciellt. Visst, tempot är högre än vanligt och vallarna gör att man måste tänka i lite nya banor, men det räcker inte. I alla fall inte när resten av spelet är så pass osofistikerat. Och det är synd. För det hade varit skönt att ha ett bra inomhusfotbollsspel när man har spelat sig trött på de vanliga fotbollstitlarna.

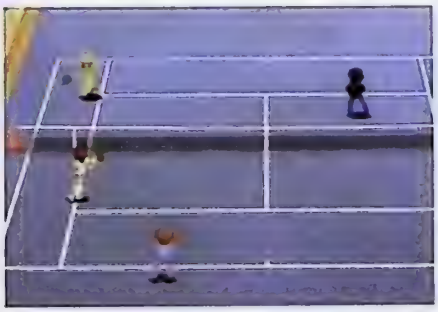
Daniel 69

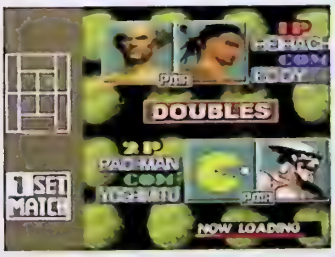
GRAFIK	68	SPELBARHET	73	TOTALT
Till och med fult för att vara ett fotbollsspel till PlayStation.		Till en början förvirrande, men man lär sig ganska snabbt.		*Puma Street Soccer* kanske intresserar entusiaster. Alla andra kan helt och hållet strunta i det. **64**
LJUD	53	UTMANING	60	
Skrikiga röster som ger skavsår i öronen.		Svårt, men alldeles för enformigt för att man ska orka öva.		

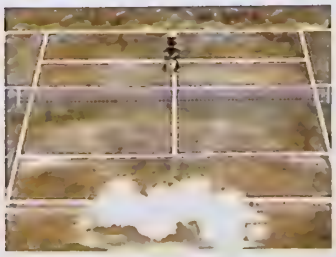


Anna Kournikova's Smash Court Tennis

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 18 juni
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —







Sportspel som har ett känt namn i titeln brukar vara realistiska simulatorer. *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* är naturligtvis ett undantag.

Namco har aldrig utgett sig för att försöka simulera verkligheten rakt av. *Ridge Racer* och *Smash Court Tennis* är perfekta exempel på hur de har förvandlat relativt avancerade sporter till extremt lättillgängliga och underhållande spel, genom att ta tillvara på det roliga och förenkla eller helt enkelt undvika det krångliga. Eftersom det förra *Smash Court Tennis* inte blev någon större försäljningssuccé i Europa har Namco dock känt sig tvingade att lansera uppföljaren med hjälp av en känd tennisprofil som Anna Kournikova. Fast bortsett från hennes närvaro är det ingenting som skiljer PAL-versionen från varken det japanska originalet eller dess föregångare.

Det handlar med andra ord om söta små karaktärer som utmanar varandra på de mest osannolika tennisarenor runt om i världen. Från början finns 24 olika karaktärer tillgängliga och även om deras spelstilar är tillräckligt varierade för att det ska finnas någon för alla smaker så är det när de dolda figurerna dyker upp som det riktigt roliga börjar. Mitt under en turnering kan man plötsligt möta några av Namcos mest kända spelhjältar och klarar man Tournament Mode blir dessa tillgängliga. Så efter att ett otal långa och svettiga matcher får man slutligen chansen att låta Pac-Man och *R4*-modellen Reiko möta *Tekken*-stjärnorna Heihachi och Yoshimitsu i en raffiande dubbelmatch på Times Square.

TB

OLOGISKT LOGISKT

Av någon anledning är det oftast de minst realistiska tennisspelen som har den överlägset bästa och mest verklighetstrogna spelkontrollen. Och även i *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* känns allting mycket mer logiskt än i både *Actua Tennis* och *All-Star Tennis*, trots att de sistnämnda utger sig för att vara seriösa simulatorer.

Om man bara ser till grafiken, designen, upplägget och valet av karaktärer är det här det bästa tennisspelet någonsin. Det enda som inte är riktigt genomtänkt är de datorstyrda motståndarnas tveksamma spelstilar. De har en förmåga att ta precis alla bollar men väldigt sällan försöka avgöra på egen hand. Därmed håller oftast en boll på tills man själv spelar ut sin motståndare eller helt enkelt tappar tålamodet och slår i nät. Dessutom är det sällan man får in de där riktigt snygga placeringarna på grund av hur kontrollen är programmerad.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis är ett väldigt roligt tennisspel om man är flera personer som spelar det. Men att bara utmana datom känns inte alls särskilt spännande.

Tobias 85

GRAFIK 78	SPELBARHET 87	TOTALT
Inget tekniskt underverk, men charmiga karaktärer och snygga bakgrunder.	Smasharna sitter där de ska. Oftast.	Roligare än alla realistiska tennissimulatorer tillsammans. **86**
LJUD 86	**UTMANING 85**	
Underbara ljudeffekter.	Att spela tennis mot Pac-Man tröttnar man inte på i första taget.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

Racing Monaco

Formel 1-simulatorer har blivit väldigt vanliga i konsolvärlden sedan Psygnosis gjorde succé med *Formula 1* för tre år sedan. Nu kommer Ubi Softs andra försök till Nintendo 64.

Det här spelet är en fullständig F1-simulator. I alla fall i den bemärkelsen att allting som bör finnas med verkligen finns med. Även om det inte finns någon licens i botten med riktiga förare och stall, känns det mesta äkta. De 16 banorna har alla välkända internationella förlagor och miljöerna är också hämtade ur verkligheten. Massor av statistik och alla nödvändiga justeringsfunktioner finns med. Man kan meka med allt från vingar och däck till fjädringens hårdhet och de enskilda växlarnas utväxlingsgrad. Och värt att nämna i sammanhanget är också en liten finess som saknas i de flesta liknande spel. Det finns nämligen en mätare där man direkt ser hur de olika inställningarna påverkar bilens prestanda. Vilket är till oerhört stor nytta för dem som aldrig riktigt kommer ihåg om främre vingen skulle vinklas uppåt eller nedåt för bästa väghållning i förhållande till acceleration och maxfart om man har regndäck och halvfull tank. Under loppen kan man välja mellan sex olika bildvinklar och givetvis finns det reprisfunktion med kamerabyte också.

Tävlingsformerna är många och varierade. Arcade eller Simulation är det grundläggande valen där Arcade tillåter en för speltypen ovanligt vild och flexibel spelstil. I varje kategori finns sedan ett antal val med Grand Prix och tvåspelarmöjlighet som huvudnummer. Och man kan dessutom välja Career Mode där man börjar som simpel extraförare i ett av de sämre teamen och arbetar sig uppåt i karriären till allt bättre bilar och stall. Loppen är förlagda till 16 av världens mest kända banor med tävlingar från Australien till Brasilien och Europa med Monte Carlo som höjdpunkt.

Allt fler spelutvecklare har mognat i sitt förhållande till Nintendo 64 och lärt sig att utnyttja och tänja på systemets gränser vilket till exempel visar sig i att de kan och vågar offra datakraft på kosmetiska detaljer. Som i fallet *Racing Simulation Monaco Grand Prix* där introskärmar och valmenyer är kryddade med högupplösta bilder och bilarnas däck färgas av gräs, grus eller annat som man råkar köra över. Dessa detaljer är visserligen helt oväsentliga för spelkänslan men påverkar ändå helhetsintrycket i positiv riktning. Och att man dessutom har lyckats att få med mängder av funktioner som varvräknare, karta och annat nyttigt på spelskärmen samtidigt som grafiken rullar på utan anmärkning med ända upp till 22 bilar i bild samtidigt är imponerande. Det känns som att Ubi Soft har kommit en bra bit på vägen när det gäller att pressa ut maximal kraft ur den här konsolen. *JS*

Det finns en mätare där man direkt ser hur de olika inställningarna påverkar bilens prestanda. Vilket är till oerhört stor nytta för dem som aldrig kommer ihåg om främre vingen skulle vinklas uppåt eller nedåt för bästa väghållning i förhållande till acceleration och maxfart om man har regndäck och halvfull tank.

SIMULERA ELLER INTE

Att simulera eller att inte simulera, det är frågan. Det tycks i alla fall vara så att Formel 1 har blivit bilspelens speciella nisch för extrem realism. Här hittar man lopp på över 50 varv, autentiska skador, depåstopp och massor av inställnings- och justeringsmöjligheter. Och dessutom banor som med yttersta noggrannhet har byggts upp efter äkta förlagor. Efter att ha spelat igenom ett antal spel i den här genren känns det som att jag verkligen skulle kunna ta mig runt på Grand Prix-banan i Monte Carlo eller någon av de andra arenorna. Om jag bara fick chansen. *Racing Simulation Monaco Grand Prix* har lyckligtvis allting som vi som inte får den möjligheten behöver för att kunna låtsas lite. Utom möjligtvis fartkänslan. Trots den något långsamma grafikhanteringen tycker jag att det här är ett av de bästa F1-spel som har

Racing Simulation Monaco Grand Prix innhåller alla valmöjligheter man kan önska och det givetvis att spela två med delad skärm också. Tyvärr orkar dock inte spelmotorn hålla tempot riktig.

Simulation Grand Prix

släppts. Och definitivt det mest genomtänkta och genomarbetade. Att det sedan egentligen är mycket roligare att köra rally är en annan sak.

Jonas 84

TILLBAKA TILL MONACO

Jag har svårt att förstå varför så många speltillverkare väljer just Formel 1-genren. Även om Segas Mega Drive-klassiker *Super Monaco GP* var ett av 16bits-generationens bästa bilspel och Psygnosis gjorde stor succé med *Formula 1* till PlayStation, så är hela konceptet lite för simulatorbaserat för att tilltala den stora massan. Dessutom tenderar spelen i den är genren att bli väldigt lika varandra, mycket på grund av att banorna man kör på alltid är desamma.

Till skillnad från Paradigms *F1 World Grand Prix* har Ubi Softs senaste F1-spel ingen officiell licens, men man har ändå lyckats att producera ett verklighetstroget spel med enorma valmöjligheter. Dessutom känns arkadvarianten verkligen som ett arkadspel där man kan köra lite som man vill utan att råka illa ut. För efter att ha kört 40 varv på den klassiska Monaco-banan i ytterligare ett konsolspel behöver jag faktiskt lite omväxling.

Tobias 80

Bakgrunder och miljöer är mycket välgjorda och varierade och trots att det här inte är något riktigt licens-spel känner man lätt igen sig på alla de klassiska F1-arenorna.

GRAFIK 85	SPELBARHET 83	TOTALT
Snygga bakgrunder, ganska snabba bilar och detaljerade miljöer.	Fungerar utan anmärkning även om den där riktigt tunga fartkänslan har svårt att infinna sig.	Bättre än väntat.
LJUD 70	FÄRDIGHET 86	**85**
Motorljud i symaskinsklassen. Fast F1-bilar låter ju så.	Motsvarar förväntningarna på en F1-simulator och det finns hur många inställningar som helst.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Kemco
UTVECKLARE — Vision Works
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

Top Gear Rally

Alla vill surfa på Game Boy Color-framgångarna. Nu släpper Kemco ett spel med inbyggd skakfunktion. Och det lär inte bli den sista mer eller mindre lyckade specialprodukten vi får se.

I grunden är *Top Gear Rally* uppbyggt som ett ganska traditionellt bilspel till det här formatet. Med ett spelarperspektiv bakifrån ungefär som i *V-Rally* och med banor som i princip rullas ut efterhand som man tar sig framåt. Det handlar om att köra mästerskap och skörda framgångar för att utöka de ursprungliga två bilarna och tre banorna till totalt åtta fordon och sex banor. Givetvis med högre prestanda respektive stigande svårighetsgrad.

Resultaten sparas genom ett lösenordssystem och man kan givetvis även öva eller köra Time Attack på de banor man har fått fram. Det går även att tävla mot en kompis om man har tillgång till linkkabel och två spel. Den stora biten är dock Championship där det i första hand gäller att placera sig bland de tre bästa, av nio, för att gå vidare och givetvis också att vinna om man vill få tillgång till allt. Bilarna skiljer sig åt med de vanliga parametrarna acceleration, väghållning och toppfart medan banorna är mer varierade. Både i fråga om underlag och svårighetsgrad. Från solig öken till storstadsnatt och lerig djungel.

Den stora och förväntat säljande nyheten i *Top Gear Rally* är dock själva skakfunktionen som sitter inbyggd i spelkassetten. Principen är relativt enkel. Det handlar om en obalanserad tyngd som börjar snurra när man kommer utanför banan eller krockar. Själva skakenheten drivs av ett eget batteri och går att stänga av om man skulle tröttna. Nu trillar man ju inte av stolen på grund av vibrationerna i spelet men det ger i alla fall en liten extra känsla av dramatik. Tråkigt nog gör den här finessen spelet en bra slant dyrare så man undrar varför inte Kemco i stället satsade på att utveckla en tillsats som kunde återanvändas till flera spel.

JS

SKAKANDE UPPLEVELSE

Mycket ska man se innan öronen ramlar av. Eller hur det nu var. Rumble Pak till Game Boy är väl inte precis det som man har längtat mest efter. Och inte heller trott skulle komma. Och inte tycker jag att det tillför något till just det här spelet. Det surrar mest lite irriterande när man hamnar utanför banan. Annars är *Top Gear Rally* ett ganska småtrevligt bilspel till Game Boy. Det handlar visserligen inte så mycket om rallykänsla och bilåkning och det är heller ingen trängsel på banorna precis, men det är i alla fall medryckande. Dessutom vill man ju gärna se alla bilarna och banorna. Och tvåspelarmöjlighet är ju alltid ett plus.

Grafikmöjligheterna i Game Boy Color gör att den här typen av spel nu faktiskt går att spela utan att riskera ögonöveransträngning. Men mer än så är det inte och även om Rumble-funktionen i sig är rolig och säkert kan förhöja rätt typ av spel är det tveksamt om den är värd de extra pengarna i det här fallet.

Jonas 73

GRAFIK 86
Snyggt, prydligt och framför allt tydligt och snabbt.

LJUD 65
Surr, surr...

SPELBARHET 78
Att snacka om bilkänsla i ett Game Boy-spel vore fånigt, men någon slags känsla finns här.

STABILITET 75
Ett plus för tvåspelarmöjligheten.

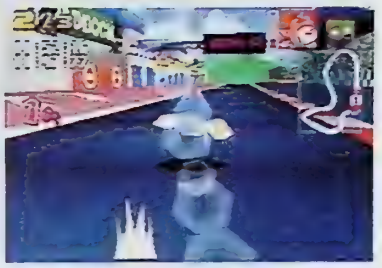
Lever egentligen mest på Rumble-gimmicken.

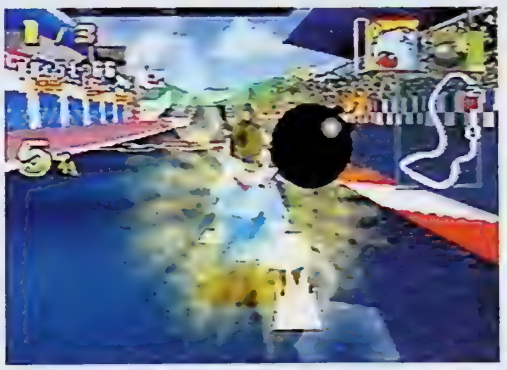
74

Annorlunda racingspel är alltid kul. Men det känns tråkigt när spelföretagen anstränger sig så lite som möjligt för att hitta en egen stil.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Hudson
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Bomberman Fantasy Race





De udda racingspel som har släppts de senaste åren har en sak gemensam. Och det borde de inte ha. Alla bygger på precis samma sak, samma typ av spelform. Det blir enformigt i längden, trots att man tyckte att det var jättekul när det första kom. Idén att inte göra ett realistiskt racingspel med bilar och racingbanor hämtade ur verkligheten, utan istället använda gulliga små djur, lustiga farkoster och sagolika banor är förvisso bra. Man tröttnar ju på motordrivna vrålåk också. Men frågan är om det då verkligen är kaniner man vill ha i utbyte?

Hudson gör en Nintendo, och använder sin populära karaktär Bomberman på samma sätt som konkurrenterna använde Mario och hans vänner i *Mario Kart*. *Bomberman Fantasy Race* är ett sprängfyllt racingspel som utspelar sig i pastelliga fantasilandskap. Den lilla bombaren Bomberman och ett gäng av hans lika explosiva vänner tävlar om vem som kan rida snabbast och bomba mest från kaninryggen. Det gäller att försöka att hålla en så jämn hastighet som möjligt, annars blir ens kanin högröd och andfådd, vilket innebär att man måste sakta in och därmed kommer efter. Man tävlar mot fyra andra, och kan sabotera för dem så gott man kan genom att slänga bomber över axeln vid väl valda tillfällen. Men det gäller att se upp för deras attacker när de ger igen, annars förlorar man genast ett par sekunder dyrbar tid.

Utefter banorna står små loppliknande minidjur med stora skyltar. Skyltarna innebär olika saker och om man springer på dem får man föremål som till exempel kan få tiden att stanna för motståndarna så att man får ett litet försprång eller innebära en snabbskjuts framåt.

Alla de sju banorna är grafiskt glassiga i färgerna, och överraskar med lustiga inslag som att utspela sig i exempelvis tivolimiljö. Man stöter också på många söta små karaktärer under spelets gång, hoppande krumelurer med långa öron och glada miner. Men det räcker inte riktigt för att göra det här spelet till ett lika spännande äventyr som de Bomberman brukar bjuda på. Hans bombastiska strategier har reducerats till att kasta iväg en bomb på måfå, vilket känns ogenomtänkt. Om Hudson hade lagt ned lite mer tid på att försöka kombinera racinggenren med bombardemanget på ett lite mer sublimt sätt hade det här kunnat smälla högt. Men de brände sin chans. *LL*

BOMBERMAN HAR SVALNAT

Bomberman brukar bara nöja sig med högexplosiva spel. Det här känns lite tamt för att vara han. Och det är synd att Hudson använder namnet som tidigare har varit synonymt med kvalitet till en halvdan produktion.

Idén som det här spelet bygger på är bra, men inte utnyttjad till fullo. Det hade varit en större utmaning om man hade varit tvungen att använda själva bombstrategin på ett mera utvecklat sätt. Dessutom tycker jag att banorna hade kunnat skilja sig mera från varandra inte bara i fråga om grafik, utan också utmaningsmässigt. Nu är skillnaderna mellan banorna bara att det tillkommer någon liten svårighet vid varje ny bana. Vilket gör att man tröttnar ganska fort. Trots alla de gulliga kaninerna.

Lovisa 75

GRAFIK 80
Urgulliga kaninliknande karaktärer, fantasifulla banor och mycket pasteller.

SPELBARHET 70
Spelkontrollen är faktiskt rätt så dålig.

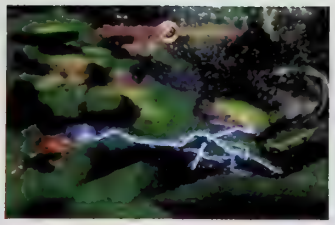
LJUD 62
Extremt monoton musik och jobbiga trampljud.

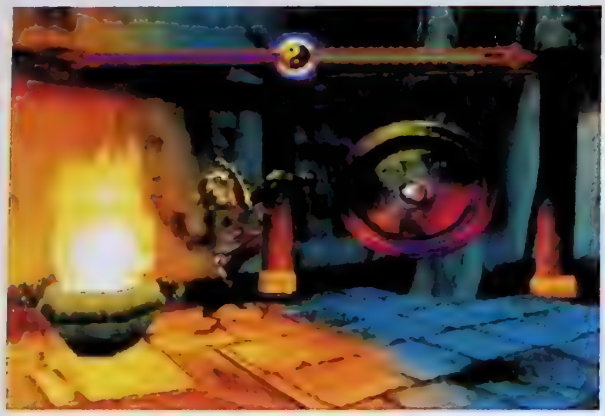
UTMANING 74
Man tröttnar trots att banorna är många, variationen är för liten.

TOTALT 72
Blek kopia av *Mario Kart*.

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Dreamworks
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

T'ai Fu





De senaste åren har den här genren förändrats drastiskt. Men i grund och botten är ett plattformsspel ändå alltid ett plattformsspel. Och behöver vi verkligen fler?

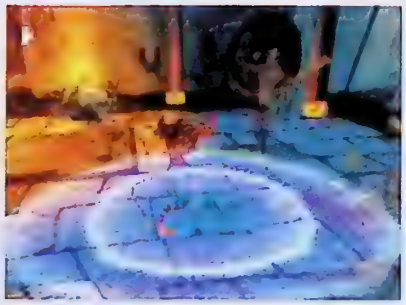
Det här spelet har alltså ett klassiskt plattformsupplägg. Man ska ta sig från punkt A till punkt B på varje bana och på vägen ska man besegra så många fiender som möjligt. Ondingarna representeras av ormar i mängder, en och annan leopard och så lite halvskumma växter och annat allsköns slödder. Bortsett från fienderna ska man även samla på sig bonusföremål. Hit räknas jadestenar, extraliv och specialare som gör T'ai Fu osynlig eller odödlig för en stund. En del banor är också, på sant plattformsmanér, bossbanor. Där får man möta en superboss som man måste besegra, och gör man det så belönas man med en ny kunskap som man har nytta av på sin fortsatta väg. Och de lär behövas, för på en del ställen är spelet definitivt inte lätt. Å andra sidan så är det på tok för lätt på vissa andra ställen i spelet. Mycket av svårigheten i *T'ai Fu* räknas dock in på spelkontrollskontot, som tyvärr är långt ifrån felfritt. Framför allt när man går den smala vägen, om man säger så.

Rent grafiskt finns det inte mycket att klaga på i *T'ai Fu*. 3D-figurer i ett ganska kalt tropiskt landskap där färger och former doftar av asiatisk mystik. Tyvärr samspelar däremot inte riktigt spelets soundtrack med dess grafik. Visserligen är det en del mysiga melodier att avnjuta medan man drar fram genom de karga landskapen, men vad gäller ljudeffekter har man en hel del att ta igen innan man kan kalla spelet perfekt.

Dreamworks leder alltså inte plattformsgenren mot några nya dimensioner, men *T'ai Fu* är ändå ett trevligt spel för stunden. Om man törstar efter ytterligare ett plattformsspel, vill säga. *JC*

OPERSONLIGT

Till en början känns det här spelet som någonting jag lätt klarar mig utan, men efter ett tag inser jag att den grälla ytan även innehåller ett delvis ganska bra spel. Visserligen är *T'ai Fu* inte mycket mer än ytterligare ett plattformsspel, men som sagt ett hyfsat bra sådant med vissa roliga inslag. Personligen gillar jag idén att man på RPG-manér får samla på sig olika färdigheter att använda senare i



spelet. Även om *T'ai Fu* inte alls är ett rollspel, så ger den funktionen i alla fall ett lite större djup till den annars rätt så fattiga handlingen. Färdigheterna är olika stridstekniker, för den som inte hade gissat det redan.

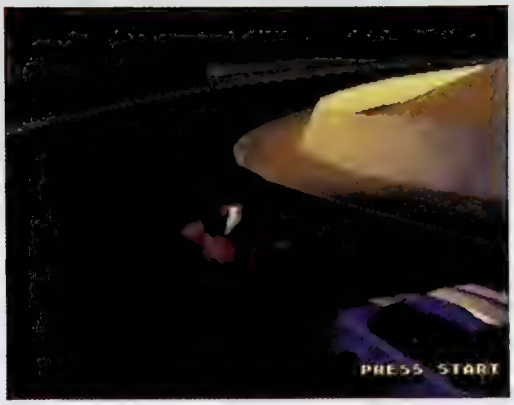
En sak som jag däremot opponerar mig mot med spelet är dess rollbesättning. Det känns inte som om Dreamworks har träffat rätt med sina val av karaktärer till det här spelet. Figurerna känns lite torftiga på något sätt. Kantiga och opersonliga. Jag kan inte riktigt sätta fingret på det, utan det är bara en känsla jag får när jag rattar hjälten genom de olika banorna i spelet. Och jag är nästan lika säker på, att exakt samma spel hade känts som en oerhört mycket större hit om huvudrollsfiguren hade bytts ut mot Mario och de olika skurkarna hade ersatts av Shyguys och yxkastande tvillingsköldpaddor. Det är bara så. En del har det, andra inte.

John 74

GRAFIK 79	SPELBARHET 65	TOTALT
En ganska kantig, asiatisk miljö.	T'ai Fu gör inte så gärna tigersprång när det behövs.	Ett 3D-plattformsspel till.
LJUD 72	**UTMANING 70**	**68**
En del trevliga melodier men halvsunkiga effekter.	Varierande svårighet. Men man tröttnar ändå.	

Sports Car GT

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
DISTRIBUTION — Electronic Arts
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Beväpnade med ett gäng licenser från BMW och Porsche kastar sig Electronic Arts, med mottot bättre sent än aldrig, in i kampen mot *Gran Turismo*.

Electronic Arts har i första hand litat till *Need for Speed*-serien när det gäller bilspel men nu är det tydligen dags att vidga vyerna. *Sports Car GT* ligger långt ifrån biljaktskonceptet och är istället en slags banracingsimulator med starka inslag av arkadspel. Hela 45 bilmodeller har man lyckats skrapa ihop och tävlingarna är förlagda till en handfull banor hämtade ur verkligheten. Vad det handlar om är ett grundupplägg med ett mästerskap där man börjar med en begränsad budget och ett fåtal bilar att välja bland. Man börjar med att köpa en simpel BMW M3 eller någonting i den stilen och ger sig ut i den enklaste klassen. Sedan gäller det som vanligt att placera sig bra, tjäna pengar, uppgradera eller köpa bättre bil, gå vidare till nästa klass och så vidare. Man kan givetvis också finjustera sin kärra inför varje lopp. En originell detalj är också att man kan och måste avinstallera sina uppgraderingar om man vill gå tillbaka och tävla i en lägre klass.

Förutom redan nämnda bilmärken finns det också möjlighet att prova specialmodeller som Saleen Mustang S281 och Mosler Raptor.

Utöver mästerskapet ingår bland annat Arcade Mode för friare körning. Ett lite märkligt inslag är att man också kan välja vilken typ av motståndare man vill möta vilket innebär att den som vill kan arrangera ett lite bisarrt race mellan ett topptrimmat banracingmonster och ett antal standardbilar. Kul men inte särskilt sportsligt.

Det mest originella inslaget för två spelare, och kanske också det här spelets enda riktiga höjdpunkt, är Pink Slip Hasard, en spelform där man tävlar mot varandra. Men bara med sparade, surt förvärvade och uppgraderade, egna bilar. Hasarden ligger i att förloraren inte bara får skämmas. Hans fina bil raderas från minneskortet också. Hårt men rättvist.

De flesta av banorna är som sagt hämtade från riktiga, amerikanska raceways och består till största delen av rena banracingmiljöer liknande dem i *TOCA*-spelen. Fast ibland känns det mer som om man har förirrat sig in på en Indy Car-bana. Givetvis varierar väder, underlag och ljusförhållande också men grafiken är tyvärr lite för opolerad och flimrig för att man ska kunna uppskatta de inslagen fullt ut. Ljudet är heller inte vad man skulle kunna förvänta sig i ett bilspel från Electronic Arts. Effekterna är faktiskt riktigt usla om man betänker att det kommer från ett bolag som gjort sig känt för att smyga omkring med DAT-bandspelare i garagen. *Sports Car GT* känns tyvärr mest som ett försök att surfa på *Gran Turismo*-vågen snarare än som en seriös utmanare till samma spel. *JS*

PORSCHE-LICENS RÄCKER INTE

Med spel som *Gran Turismo* och *R4* på marknaden är förstås både racingsimulator- och arkadgenren riktiga getingbon att ge sig in i. Och med *Gran Turismo 2* i faggorna känns det verkligen som att *Sports Car GT* kommer lite som jästen efter baket. Electronic Arts har knåpat ihop ett spel med riktigt hyfsad bilkänsla och kul upplägg men när grafik, bankonstruktion och spelmotor inte på långa vägar kan mäta sig med toppspelen känns det helt enkelt lite onödigt. I en spelgenre där publiken, det vill säga vi som älskar bilspel, hela tiden letar efter bättre spelupplevelser räcker inte hyfsat speciellt långt. De för tillfället bästa spelen dominerar och allt annat suger. Hårt. Det finns ju ingen anledning att nöja sig med det näst bästa. Så även om *Sports Car GT* på en helt objektiv betygskala får ett klart godkänt betyg och tvåspelarvarianten är riktigt bra, är det inget nödvändigt köp. Om man nu inte nödvändigtvis måste köra en av 1999 års få Porschelicenser. I så fall är nämligen det här ett bra tillfälle.

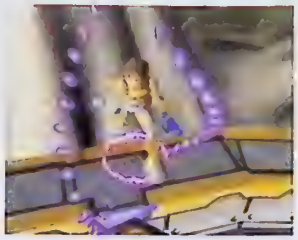
Jonas 79

GRAFIK 76	SPELBARHET 81	TOTALT
Snabb men ack så lågupplöst.	Skön körkänsla och hyfsad kontroll betyder klart godkänt.	Ett godkänt bilspel med originella inslag, men tyvärr två år för sent. **74**
LJUD 72	**UTMANING 70**	
Ovanligt medelmåttigt för att komma från Electronic Arts.	Många bilar men inte så mycket mer.	

SPELTYP — Pussel
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Big Bang
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 10 juni
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Ibland fungerar det och ibland inte. Vi talar om att göra om gamla spelkoncept och addera tredimensionell grafik. *Metal Gear Solid* är ett exempel på att det fungerar. *Lode Runner 3D* är en helt annan historia.

Lode Runner 3D



Till Commodore 64 fanns det ett spel som hette *Lode Runner*. Det blev snabbt populärt och människor världen över satt framför sina bildskärmar dag som natt och löste de hopplösa pusselbanorna. Nu försöker Big Bang att återuppliva pusselspelet, och hoppas givetvis på samma succé till Nintendo 64.

Principerna och spelupplägget i *Lode Runner 3D* är barnsligt enkla. Det gäller att styra en gubbe genom 100 banor, plocka upp mynt, akta sig för monster och lista ut hur man tar sig ut från varje bana. Mer än så är det inte. För att ta sig fram måste gubben oftast använda sin laser. Block skjuts bort och vägen blir fri för ett tag. Efter ett par sekunder återuppstår blocket och skulle någon befinna sig på samma plats går denne ett otäckt öde till mötes.

Många av banorna har alternativa vägar som leder till slutet. För att få en bra överblick över de tredimensionella banorna går det med ett lätt tryck på en av C-knapparna att studera banan. Det är ett trevligt inslag som underlättar spelandet betydligt. Fast det är ju naturligtvis plagierat från *Super Mario 64*.

Kontrollmässigt finns det inte mycket att klaga på. Gubbens respons är betydligt bättre än i de flesta spel av den här sorten. Men *Lode Runner* är ett för monotont spel för att gå upp riktigt högt på betygsskalan. Det händer inte så mycket och överlag så blir det plågsamt trist att bara avverka bana efter bana. Och ett stort minus till Big Bang för att det alltför ofta uppstår laddningstider. I ett Nintendo 64-spel borde detta vara förbjudet.

MJ

SENTIMENTALT TJAFS

Jag tyckte om *Lode Runner* när det släpptes för en evighet sedan. Nu är jag inte så säker på att jag gillar det. Inte för att *Lode Runner 3D* släpps, utan mer för att det inte skulle hålla jämfört med dagens TV-spel. Det är lätt att bli sentimental i sådana här lägen, och minnas den tid då spelindustrin just hade sett sin gryning. Men det är faktiskt i nuet som vi lever. Och här finns det många spel som liknar *Lode Runner 3D*.

Skillnaden mellan det här spelet och originalet är att jag kommer att komma ihåg *Lode Runner* som en klassiker, medan dagens spelare om tio år har glömt att *Lode Runner 3D* ens existerade.

Martin 59

GRAFIK 60
Opersonligt fult och tråkigt färgval är bara några negativa aspekter.

SPELBARHET 58
Lite segt. Och så måste man vänta på att banorna ska laddas in, fast det är på kassett. Mycket konstigt.

TOTALT
En ointressant nyproduktion av ett klassiskt spel.

LJUD 59
Aningen dansvänliga toner som varken sticker ut eller inspirerar.

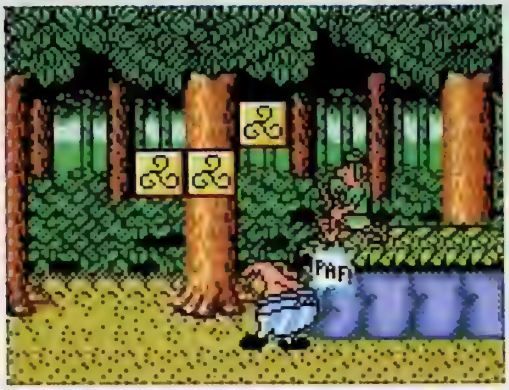
UTMANING 65
***Lode Runner 3D* saknar de intressanta inslag som krävs för att hålla spelaren engagerad.**

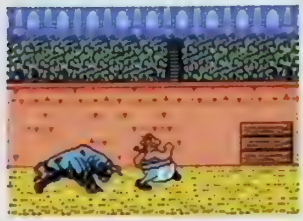
68

Obelix

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 3 juni
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

I Frankrike, och resten av Europa, är Asterix och Obelix riktigt populära hjältar som med sina små eskapader har trollbundit miljontals seriefantaster. Förra året släpptes en spelfilm med Gérard Depardieu i huvudrollen, men tyvärr får vi inte uppleva honom som den otroligt tjocka gallern i Infogrames senaste plattformsspel *Obelix*.





Precis som de tidigare spelen är även det här aningen begränsat, trots att Infogrames har försökt att addera rugbymatcher och dopinginslag i form av trolldrycker. Genomgående finns det till och med handling som följer serierna lite slött.

Obelix är ett plattformsäventyr som håller en bilresa ned till södra Europa. En väldigt simpel sysselsättning som kan hålla både barn och vuxna i ett järngrepp men som sorgligt nog inte varar mer än ett dygn.

Martin 68

GRAFIK 78
Inga fantastiska effekter. Dock helt godkänt.

SPELBARHET 70
Att styra Asterix eller Obelix är inte direkt svårt. Deras gensvar är dock lite segt.

TOTALT
Obelix är precis som alla de andra gallerspelen.

LJUD 68
Lite blipp och lite blopp. Inga märkvärdigheter.

UTMANING 75
Infogrames har försökt att vara lite varierande. Det tackar vi för.

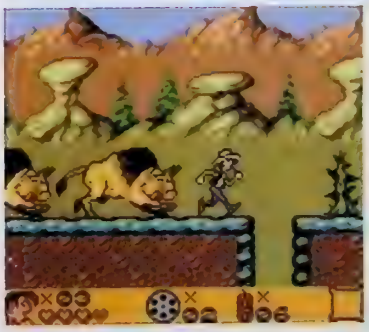
72

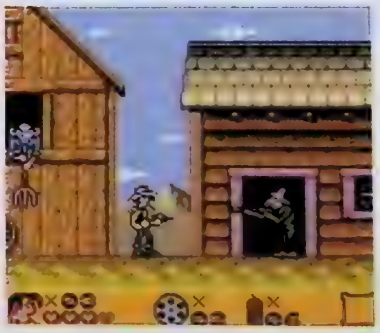
Lucky Luke

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

Infogrames har producerat hur många sådana här plattformsspel som helst till Game Boy, och inte ens när de började var spelstilen direkt ny. En känd fransk seriehjälte promenerar eller springer från vänster till höger, samlar på sig föremål som ammunition, energi och extraliv. Och inte en enda gång blir jag överraskad. Allting är gjort så extremt många gånger förut och även om det är roligt att Infogrames, till skillnad från många andra spelutvecklare, verkligen använder hela Game Boy Colors palett kan jag inte rekommendera *Lucky Luke* till någon. Det är inte på något sätt fult eller dåligt, bara så otroligt fantasilöst och oinspirerande. Spela *Super Mario Bros Deluxe* istället. Och förstå hur ett plattformsspel ska kännas.

Tobias 60





GRAFIK 84
Använder hela Game Boy Colors färgskala.

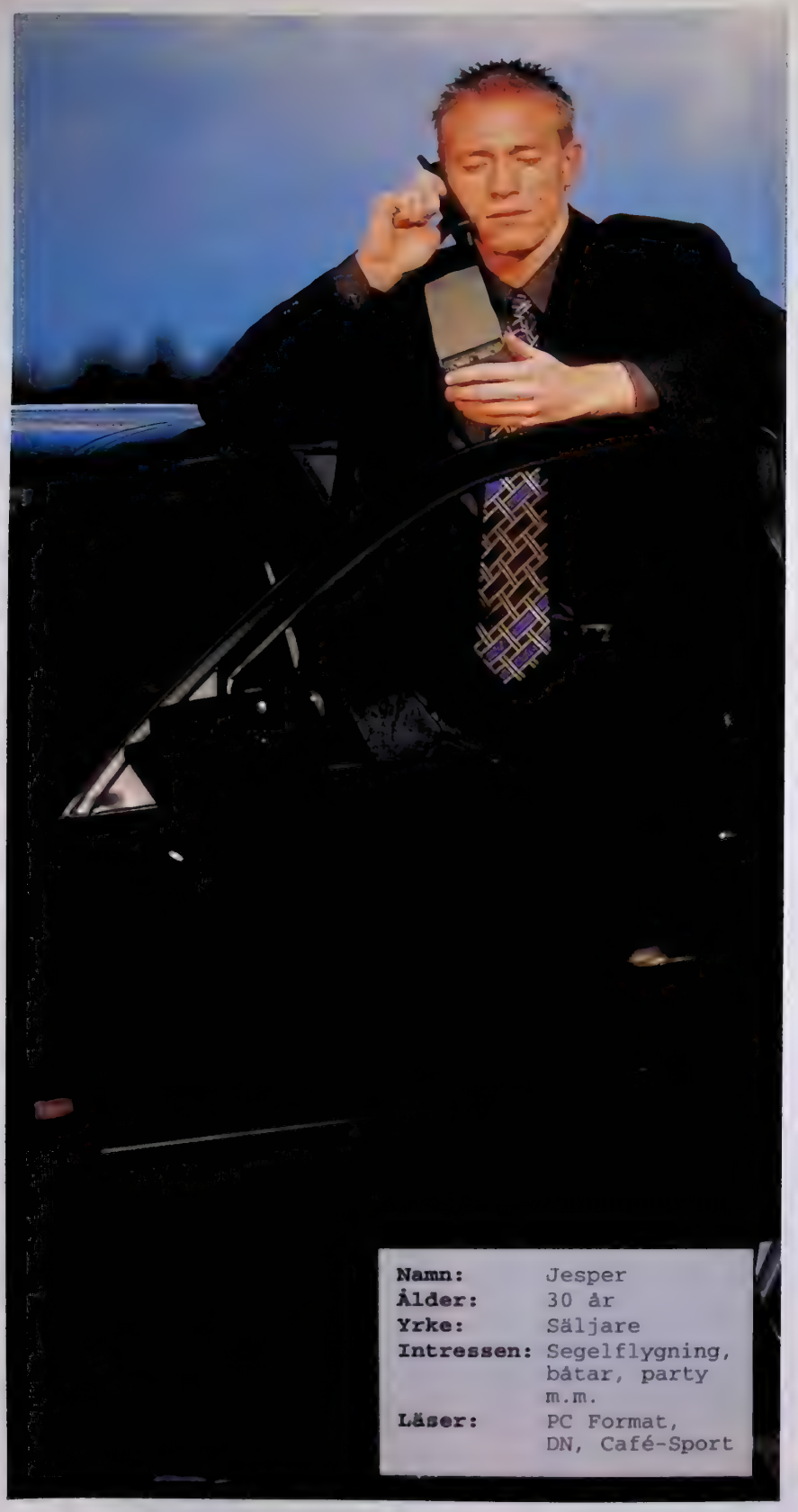
SPELBARHET 74
I klass med de flesta liknande plattformsspel.

TOTALT
Infogrames får försöka att hitta på någonting nytt.

LJUD 65
Lite mer country hade inte skadat.

UTMANING 67
Man har sett allting förut.

70



Namn:	Jesper
Ålder:	30 år
Yrke:	Säljare
Intressen:	Segelflygning, båtar, party m.m.
Läser:	PC Format, DN, Café-Sport

FÖR DIG SOM VILL VARA FÖRST MED DET SENASTE!

OCH SOM HAR RÅD ATT VARA DET!

PC FORMAT
- HÖJDSTIDNINGEN FÖR PC-ENTUSIASTEN

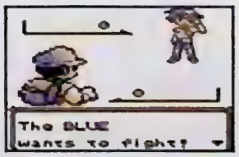
www.pcformat.net

fokus

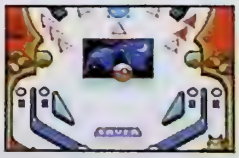
final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • galna • retro

FEM FAVORITER

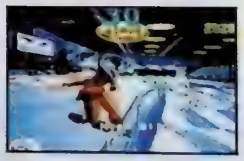
Rollspel: **Pokémon**
Pokémon har blivit en hel industri. Men fortfarande är originalspelet bäst.



Minispel: **Pokémon Pinball**
En omskakande upplevelse.



Arkadspel: **Top Skater**
Var är Dreamcast-konverteringen?



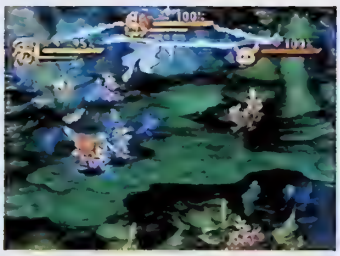
Anime: **The Castle of Cagliostro**
Första svenska utgivningen av Hayao Miyazakis mästerverk.

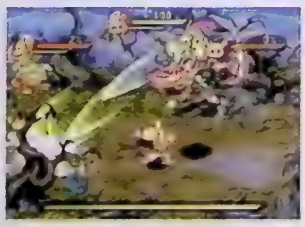
Internet: **Hyrule: The Land of Zelda**
Din kompletta reseguide till det förlovade landet.
[www.n64gamer.com/hyrule]

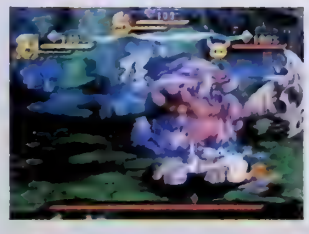
rpg

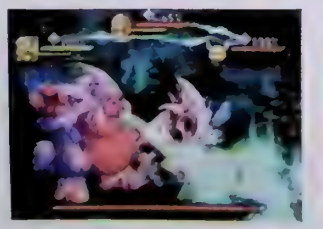
AV TOBIAS BJARNEBY

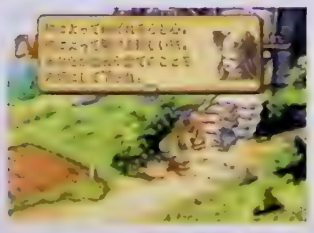
Square har börjat planera hur de ska erövra Europa. Lagom till julhandeln släpper de *Final Fantasy VIII*. Sedan inleder de nästa millennium med en av tidernas mest efterlängtade uppföljare.

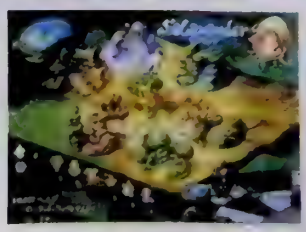












LEGEND OF MANA

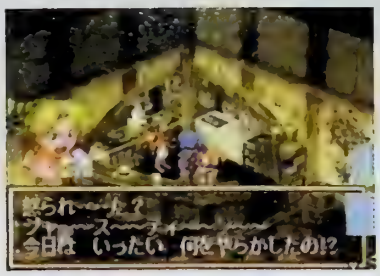
SQUARE • PLAYSTATION

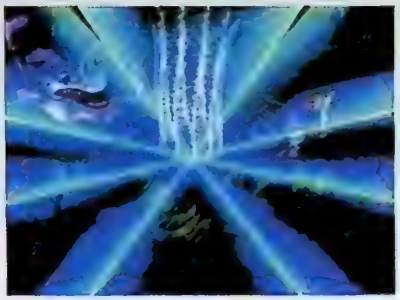
Tillsammans med *Legend of Zelda* är Squares *Seiken Densetsu* den bästa action-RPG-serien genom tiderna. Den första delen kom redan 1991 till Game Boy, och döptes senare om till *Final Fantasy Adventure* i USA och *Mystic Quest* i Europa. Men det är 1993 års Super NES-äventyr *Seiken Densetsu 2*, eller *Secret of Mana*, som än idag hyllas av spelare världen över. Ett spel som dessutom var det första i action-RPG-genren som lyckades konkurrera med Nintendos *Legend of Zelda*. Två år senare producerade Square *Seiken Densetsu 3* till samma format, men till alla västerländska *Mana*-fans stora förtret släpptes spelet aldrig utanför Japan. På vårens upplaga av Tokyo Game Show gjorde Square i alla fall sitt bästa för att be om förlåtelse för det misstaget. De premiärvisade inte bara den fjärde delen i serien, *Seiken Densetsu: Legend of Mana*, utan bekräftade dessutom att spelet kommer att lanseras i hela världen.

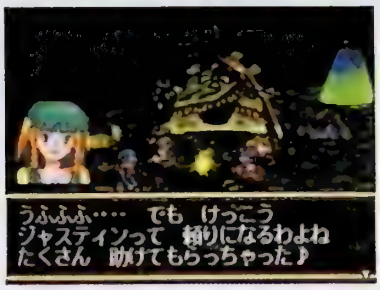
Precis som i *Final Fantasy*-serien är varje ny del i sagan om Mana-trädet ett fristående avsnitt med helt nya huvudpersoner och platser. Men till skillnad från i *Final Fantasy VII* har Square valt att behålla den klassiska *Mana*-stilen från föregångarna trots bytet av konsolformat. Några förrenderade sekvenser eller polygonuppbyggda 3D-världar är det inte tal om. I *Legend of Mana* är både bakgrunder och karaktärer handritade och helt tvådimensionella, vilket också innebär att de är betydligt mer detaljerade än i exempelvis *Parasite Eve* och *Final Fantasy VIII*.

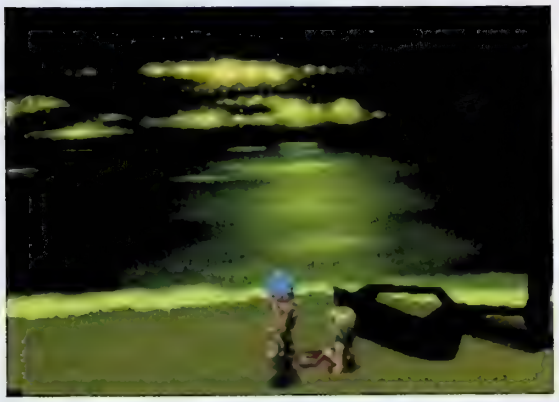
Förutom handlingen är Landmake-systemet den största skillnaden mellan *Legend of Mana* och dess föregångare. Det nyutvecklade systemet bygger på att man själv skapar sin världskarta genom att placera ut alla nya platser som man får tillgång till. På så sätt lovar Square att varje enskild spelares äventyr kommer att bli helt unikt. I början av äventyret kan man dessutom välja mellan en manlig och en kvinnlig huvudperson och vilket som ska vara hans eller hennes primära vapen.

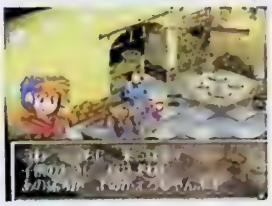
I Japan släpps *Legend of Mana* under hösten och om Square kan översätta spelet lika snabbt som *Secret of Mana* kan det mycket väl vara färdigt att lanseras i Europa direkt efter millennieskiftet.











GRANDIA

GAMEARTS • PLAYSTATION

I princip alla bra rollspel som utvecklades till Saturn översattes till engelska och släpptes i både USA och Europa. Det enda undantaget hette *Grandia*, men var dessvärre det bästa rollspelet till en Sega-konsol sedan *Phantasy Star*-serien försvann. Lyckligtvis har GameArts insett hur många människor som aldrig ens fick chansen att spela deras fantastiska äventyr och har äntligen påbörjat en PlayStation-konvertering.

Grandia till PlayStation är nästan exakt samma spel som till Saturn, men GameArts har tvingats att programmera om större delen av det och har då utnyttjat PlayStations kapacitet maximalt och bland annat lagt till nya visuella effekter samt stöd för PocketStation.

Den 24 juni släpps den nya versionen av Grandia i Japan, men redan i slutet av april skickade GameArts ut 10 000 demoversioner till spelare som hade fyllt i speciella vykort i japanska spelbutiker. Sony lär redan ha erbjudit GameArts amerikansk och europeisk distribution av spelet, men några officiella uttalanden om en engelskspråkig version har inte gjorts ännu. Kanske E3 kan vara ett lämpligt tillfälle.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Tjena!
1. Finns *Harvest Moon* till Super NES på engelska i PAL-version?
2. Finns spelet till någon annan konsol?
3. När kommer uppföljaren *Harvest Moon 2* till Nintendo 64?
jamjam

Hej.
1. *Harvest Moon* finns i engelsk PAL-version. Det är till och med släppt i Sverige.
2. Bara till Game Boy Color och den versionen är inte identisk med originalet.
3. *Harvest Moon 2* släpptes i Japan i februari och kommer till USA i höst. Med lite tur kommer det till Europa i vinter.

Tobias

Wassup?
1. När startade Super PLAY?
2. Vissa spel som är jättebra släpps inte i Europa, till exempel *Xenogears* och *Parasite Eve*. Vad beror det på?
3. När kommer *Final Fantasy VIII*?
4. I aprilnumret visade ni en bild från *Final Fantasy VIII* där Squall och Rinoa dansade. Kommer det att finnas många liknande scener i spelet?

RPG Girl

Hej.
1. Första numret kom i mars 1996. Då arbetade flera av oss på föregångaren Super Power som bade funnits sedan 1993.
2. Anledningen till att flera av Squares spel inte har släppts i Europa är helt enkelt att de inte har haft någon europeisk avdelning eftersom de inte har varit intresserade av vår världsdel. Nu finns lyckligtvis Square Europe och från och med nu kommer i princip alla Squares titlar att släppas officiellt i Sverige.
3. Innan årets slut. Något exakt releasedatum finns inte ännu.
4. *Final Fantasy VIII* innehåller fler sådana förrenderade sekvenser än något annat spel.

Tobias

Tjena Tobias!
1. I vilka nummer var Final Fantasy Forum med? Kan man köpa bara de sidorna separat?
2. Kommer Final Fantasy Forum tillbaka när *Final Fantasy VIII* släpps i Sverige?
3. Hur många spelbara karaktärer finns det i *Final Fantasy VIII*?
4. Vilka är de tre bästa rollspelen till PlayStation enligt dig?

Barrett

Hej Barret.
1. Final Fantasy Forum började i Super PLAY 21 och var med fram till Super PLAY 31. Man kan tyvärr inte köpa lösa sidor ur några nummer av Super PLAY.
2. Om det blir lika populärt som *Final Fantasy VII*. Vilket är mycket troligt.
3. Tio.
4. *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* och *Parasite Eve* är mina personliga favoriter.

Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Det är få serietecknerskor som nått sådana höjder som Rumiko Takahashi. Med serier som Urusei Yatsura, Ranma 1/2 och Maison Ikkoku har hon trollbundit miljoner.

Rumiko har all anledning att vara nöjd. För pengar behöver hon aldrig mer bry sig om. Ranma 1/2 har gjort henne stormrik.

RUMIKO TAKAHASHI

Rumiko Takahashi föddes 1957 i Niigata, Japan. Under universitetstiden studerade hon serier i Tokyo tillsammans med Kazou Koike, som bland annat är känd för *Crying Freeman*. 1978 vann Rumiko Takahashi bokförlaget Shogankukans årliga pris för sin serie *Urusei Yatsura* som då gick i veckomangatidningen Shonen Sunday. *Urusei Yatsura* gavs ut i nio år och sålde i otroliga 22 miljoner exemplar. Efter framgångarna med *Urusei Yatsura* påbörjade Rumiko Takahashi diverse serieprojekt. Den mest framgångsrika var karatekomedin *Ranma 1/2*. Andra framstående verk från Rumiko Takahashi är *Mermaid's Forest*, *Mermaid's Scar*, *Mermaid's Promise*, *Inu-Yasha*, *One-Pound Gospel* och den oförglömliga *Maison Ikkoku*.

Rumiko Takahashi har specialiserat sig på underfundig humor som blandas med galna levnadssagor och ett extremt träffsäkert persongalleri. Rumiko Takahashi hämtar sin inspiration från japansk och kinesisk folklore och samtida poplärkultur. Tack vare hennes begåvning så går det inte att placera in Rumiko Takahashi i genre. Gång på gång har hon bevisat att hon behärskar såväl dramer, slapstickkomedier och skräckhistorier.

Rent produktionsmässigt så är Rumiko Takahashi en av japans mest aktiva mangaillustratörer. Under sin över tjugoåriga karriär så har hon skrivit mer än tusen historier.

Hennes tecknarstil kan beskrivas som minimalistisk och estetisk. Under årens lopp har den vidareutvecklats och slipats till perfektion. Rumiko Takahashi är en mästare på karaktärsdesign. Genomgående i alla hennes serier så är även bifigurerna välgjorda, och känns inte på något sätt livlösa som de kan göra i andra serier. Förmågan att göra serier ur ett både manligt och kvinnligt perspektiv är hennes seriers starkaste kort; de är unisexserier för alla åldrar.

Det mesta av sitt arbete bedriver Rumiko Takahashi i sitt hem. Det är där hon hämtar sin inspiration genom att läsa böcker och tidningar. Vardagliga referenser är viktig att ha i sina serier anser hon. Annars föredrar hon teater framför bio och hon försöker hela tiden att lägga örat mot marken för att hålla koll på sub- och populärkulturer.

Att Rumiko Takahashi är en av Japans rikaste kvinnor säger en hel del om hennes seriers kvalitet. Ingen annan serietecknerska har kommit så långt som hon. Rumiko Takahashi är den obestridda mangadrottningen.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Som om det inte räckte med att vi kan dansa både på disco, i arkadhallarna och hemma, lanserar nu Konami bärbara dansspel. Snart kommer kanske hela världen att dansa i tunnelbanan, på väg till jobbet och i parkerna. Och det kan väl inte göra någon ledsen?

DANSA UTAN DISCO

Om du brukar gå klädd i så tighta byxor så att du inte får ner någonting i fickorna, inte ens en Game Boy, kommer nu lösningen. Ja, i alla fall om det är dansspel du är ute efter. Det japanska spelföretaget Konami har tänkt till och kommit fram till att ingen ska behöva gå ut utan ett dansspel i fickan. Och eftersom även de har insett att Beatmania till både *Game Boy* och *WonderSwan* faktiskt är lite för tungt att ha med sig när man ska gå ut, lanserar de nu ännu mindre dansanta konsoler.

Först ut är fem helt nyutvecklade bärbara *Beatmania*-minispel. De finns i olika versioner bland annat innehållandes specialmixar av låtarna Animation Song, Summer Cool, Southern All Stars och Collection Tune. Varje liten konsol kommer att kosta 2980 yen vilket motsvarar knappt 200 svenska kronor. I Japan släpps spelen den 29 juli i år och om PlayStation-versionen av *Beatmania* blir framgångsrik i väst lär även de minsta versionerna komma hit senare i år.

Ytterligare sväng utanför dansgolven kan de bärbara versionerna av *Pop 'n' Music* och *Dance Dance Revolution* komma att innebära. De börjar att säljas i Japan den 26 augusti respektive den 9 september och kommer även de att kosta 2980 yen styck.

Visst är det jättekul att det finns någon som har förstått att det faktiskt är en mänsklig rättighet att få dansa, klappa takten och få till lite sväng när som helst i vardagen. Men ljudet i en bärbar minimaskin blir ju aldrig särskilt dunkande medryckande. Förmodligen är Konami inte ute efter att konkurrera ut diskoteken, eftersom den lilla skärmen inte heller kan åstadkomma vare sig stroboskop, discokuleeffekter eller dansande färger uppåt väggarna. De vill nog bara att vi ska få ha lite kul.

arkad

AV TOBIAS BJARNEBY, MARTIN JOHANSSON & LOVISA LUNDSTRÖM

Sverige är ett u-land vad beträffar arkadspel. Mystiska lagar och oengagerade spelhallsägare har sett till att någon riktig arkadkultur aldrig har lyckats existera. Vi har i alla fall gjort vårt bästa för att leta fram några riktigt bra, om än inte helt färska, arkadspel.

DAYTONA USA 2

SEGA • RACING

När dina föräldrar vägrar att göra uppehåll för arkadspelande på vägkrogarna längs motorvägen på bilsemestern, passa på när mamma måste tanka, pappa vill ha toapaus eller småsyskonen skriker efter godis och läsk. Nästan alla vägkafén, snabbmatställen och motell har någon sorts arkadmaskin. Och är ni ute i Europa kan du hitta spel som inte har kommit till Sverige ännu.

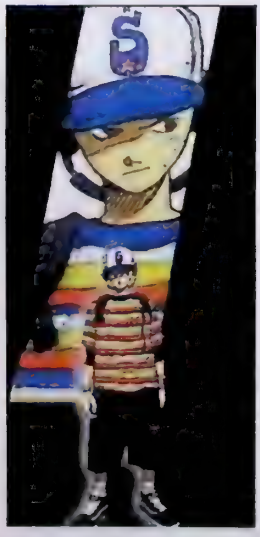
Har du tur stöter på AM2:s *Daytona USA 2*, den hysteriska uppföljaren till ettan som de flesta vid det här laget har kört slut. Arkadmaskinen är i de flesta fall utrustad med ett oanständigt högt ljud som skräller ur de inte allt för högteknologiska högtalarna. Men i övrigt är *Daytona USA 2* ett underhållande bilspel.

Körandet flyter bra och känslan av att man manövrerar en riktig bil infinner sig faktiskt ibland. Det känns realistiskt, det går fort och det är inte övernaturligt svårt att hänga med i loppen. Grafiken är detaljerad men känns i vissa avseenden nästan lite överdriven. Ett vikingaskepp gungar över vägen, en jättestor dödskalle hånskrattar i en kurva och på polarbanan springer det massa små pingviner.

Man kan välja mellan tre olika svårighetsgrader, banorna varieras då både uppläggs- och utseendemässigt. Är man nybörjare är det läge för Easy eller Normal, men känner man att man efter 140 mil på Autobahn är redo att gasa och slira så att det skriker i däcken kanske det är lika bra att ge sig på Hard direkt. *LL*

TOP SKATER

SEGA • RACING



I grund och botten är *Top Skater* ett racingspel, ändå liknar inte någonting annat i arkadhallarna. Framför allt är det fortfarande roligast.

Det finns två banor att välja mellan. Den första är lättast och mest linjär, på den andra har man chans att utföra fler trick. Och det är tricken som hela spelet baseras på. I början kör man gärna varje bana så snabbt man kan, men för att hamna bland de tio skickligaste skateboardåkarna på high score-listan gäller det att spendera lika mycket tid i luften ovanför ramperna som nere på marken. Och att vara modig och inte hoppa förrän i sista sekunden, vilket leder till högre fart och snyggare trick och därmed också bättre poäng.

Man står på en skateboard som man kan vrida åt vänster och höger, och stampa på baktill och framtill. Trampar man där fram gör man ett kortare hopp, vilket kan användas till snabba kombinationer. Stampar man längst bak flyger man högre och längre.

Top Skater har funnits i Sverige i över ett år, men popularitet tycks inte sjunka. Och fortfarande lämnar folk arkadhallar nynnandes på Pennywise soundtrack, vilket är ett tecken på att man kanske har spelat lite för länge. *TB*

SPIKE OUT

SEGA • BEAT 'EM UP

Tyvärr har inte många arkadhallsinnehavare den goda smaken att köpa in fler *Spike Out*-maskiner. Förmodligen känner de inte ens till potentialerna med *Spike Out* som är Segas första länkbara beat 'em upspel. Att det står Online Battle med stora bokstäver på arkadmaskinen verkar underligt nog inte ha någon direkt genomslagskraft. Men det finns ett par ställen som har flera maskiner, och där kan man ha riktigt roligt.

Spike Out är ett pengaslukande spel med ett upplägg som påminner om både *Final Fight* och *Double Dragon*, fast man spelar alltså på varsin skärm och kan därmed se banorna ur sitt eget personliga perspektiv. Spelet är underhållande, Model 3-grafiken är som alltid snygg och banornas strukturer är svindlande. *Spike Out* har dock lite för långa banor. Sportaffären är ett bra exempel eftersom den aldrig verkar ta slut och fienden boxar bort credit efter credit. Att nå slottsträdgården utan att ha spenderat åtminstone 30 kronor per person är näst intill omöjligt. *MJ*

HYDRO THUNDER

MIDWAY • RACING

Hydro Thunder är en riktig sommarhit. Förhoppningsvis blir spelet en lika självklar detalj i arkadhallarna i Sverige i sommar som vitt klockmärke på armen, landsplågor på topplistorna och smält glass på kläderna.

Det behövs ju arkadspel för sommardagar också, även om det annars mest är på vintern man byter sedlar mot mynt i växelautomater. *House of the Dead 2* känns ju liksom inte så soligt. Och alla flipperspel ser dammiga ut.

Men *Hydro Thunder* är en orgie i grafiskt snygga snabba båtar, höga saltstänkande vågor, glittrande solsken och exotiska miljöer. Körsystemet är inte riktigt upplagt på samma sätt som i bilspel. Man har visserligen en ratt, men farten bestämmer man med en spak, och det finns inga gas- eller bromspedaler. I övrigt är *Hydro Thunder* utformat som ett racingspel, fast man har häftiga racerbåtar istället för bilar, och man åker på vatten istället för på väg.

Under spelets gång kan man styra upp sin båt på ramper och flyga flera meter i luften, det ger bonuspoäng som man kan använda till att öka farten och köra om motspelarna. Liknande bonus kan man även erhålla om man guppar sin båt på vågorna med hjälp av styrspaken så att den flyger högt.

Annars gäller det att gira för hinder som öar och bryggor, inte tappa andan när man ser en haj, parera vågorna rätt och glida snyggt genom kurvorna.

Hydro Thunder är ett jättekul spel som har så mycket uppseendeväckande grafiska detaljer att det är svårt att koncentrera sig på att bara åka båt. *LL*

ZOMBIE'S REVENGE

SEGA • BEAT 'EM UP

En av sommarens få nyheter i de svenska arkadhallarna är *Zombie's Revenge* som är utvecklat av AM1, som tidigare har utmärkt sig med zombieserien *House of the Dead*. Upplägget är hektiskt, ibland lite frustrerande eftersom kameran inte riktigt hänger med. Vad *Zombie's Revenge* kan bjuda på är tonvis med vapen och förmultnande monster.

Upplägget i spelet är likt det i AM2:s *Spike Out*, förutom att man i *Zombie's Revenge* använder skjutvapen i större utsträckning. Men när ammunitionen tar slut är det bara nävarna och benen i energikrävande attackkombinationer som fungerar.

Dialogen i spelet är som i alla AM1:s spel larvig. Men det glömmer man lätt tack vare det höga tempot. Ett stort plus är att en av de sista banorna i spelet är en exakt kopia av den första nivån i *House of the Dead*. Träffsäkert. *MJ*

STAR WARS TRILOGY ARCADE

SEGA • SHOOT 'EM UP

AM Annex *Star Wars Trilogy Arcade* är en nyproducerad version av ett relativt gammalt arkadspel från Sega. Det har funnits i nästan ett år, men i dessa tider borde det rent logiskt bli en av de hetaste arkadtitlarna när den nya *Star Wars*-filmen är på tapeten.

I *Star Wars Trilogy Arcade* blandas de bästa scenerna från de tre första filmerna. Svävarstrider på den iskalla planeten Hooth, laserextravaganza på den tropiska månen Endor och våldsamma rymdbataljer runt dödsstjärnan. Det enda som är lite störande med AM Annex annars så gedigna spel är att det blir lite väl enformigt och enkelt. Inte ens lasersvärdstriden mot Bobba Fett eller Darth Vader ändrar på det faktumet. *MJ*

online

AV MATS LUNDGREN

Väntan på att sommaren ska slå ut i full blom kan lätt fördrivas med lite surfande på de elektroniska vågorna (inte lika kallt i vattnet) bland trevliga små kobbar med snyggt innehåll om konsolspel. Du hittar landmärkena, grynnorna och länkarna här.

Naturligtvis tog några i vuxenvärlden chansen och förklarade massmorden i Colorado med den gamla käpphästen "underhållningsvåld". Bara några veckor tidigare pekade föräldrarna till en amerikansk yngling som begick självmord ut Sega, Nintendo och Sony tillsammans med Hollywood och några porrsiter som orsak. Vi andra vet ju att någonting helt annat måste ha gått snett i skallen på folk som tappar alla spärrar. Ingen normal människa klarar av att utföra sådana fruktansvärda dåd. Inga normala vuxna missar heller att deras barn tillverkar bomber hemma. Umgänge med USA sker ibland bäst via TV:n och i vissa fall ännu bättre med avstängningsknappen.

Låt oss istället göra någonting roligare. Som att haka på Susannes tips om sidan **Hyrule: The Land of Zelda**. Det är en riktig fansida som ligger på N64 Gamer, har rosa som grundfärg och med en viss fördom skulle man kunna jämföra stilen med tidningen Mitt livs novell. Innehållet är precis allt ett *Zelda*-fan kan önska sig, inklusive en hel del roliga tricks. En Internet-klubb på samma tema har också startats. På **Zelda 64 Strategy Community** pratar man bara om just det spelet.

De svenska killarna Ludvig och Eric har satt ihop en riktigt proffsig Nintendo 64-sida med titeln **N**. En av de snyggaste Nintendo-siterna på nätet heter annars **N64 Europe**. Folket bakom denna har verkligen lagt ned möda på både design och innehåll. Till och med på en sida med ljudfiler från olika spel kan man botanisera länge.

Har du slagit ett fett rekord i något spel? Något du vill se om andra också har klarat eller kanske skryta med inför hela världen? Då är **Twin Galaxies** definitivt något för dig. Här ligger en stor databas som ständigt ska fyllas på med nya noteringar. Antingen lämnar du ditt high score där eller så mailar du till twingalaxies@lisco.com. Kanske kommer ditt resultat med i den bok som personerna bakom siten också ger ut; *Twin Galaxies' Official Video Game & Pinball Book of World Records*.

Sony stoppar emulatorn

Sony har sedan sist lyckats stoppa Connectix PlayStation-emulator för Macintosh. En domstol i San Francisco gick på Sonys linje om copyright till både spel och maskin, så man kan nog betrakta Virtual Game Stations saga som all. Ett liknande öde förutspås för PC-emulatorn Bleem.

Annars kan man väl säga att Sony leder nästa generations-kampen. Just nu kryllar det inte precis av nya siter som beskriver de nya konsolerna, men där det mestadels är tomt om Nintendos kommande projekt får i alla fall PlayStation 2 viss uppmärksamhet. Rappast är nog **Extreme's PlayStation 2000** där man dagligen bevakar allt som konsolen ska innehålla samt samlar alla pressreleaser och länkar till besläktade sidor.

Är man intresserad av klassiska shoot 'em up ska man göra ett besök hos **Life Force Planet: Salamander Wakusei**. **Napalm Man's Twisted Metal 3 Site** är allt man kan drömma om som fan av det spelet och tack vare siten **Front Mission** får även *Front Mission*-fans skäppan full. Här är det mer innehåll än design, men spelet som har vuxit till en serie får här en rejäl genomkörare.

PSXgamer har startat en mailinglista som kommer en gång i månaden där man kan läsa om nya spel, nyheter, recensioner (även av postorderföretag), tips och tricks samt länkar till bra siter. Gratis är det också. Skicka ett mail till >PSXgamer-request@wservice.com< med ordet "subscribe" i ämnesrutan.

Spawnz Definitive Walkthrough Page är ett piggt tillskott till Internets alla guidesidor. Här finns nätets just nu hetaste spel. Klart värd att lägga ett bokmärke på.

Visst kan man ladda hem musikfiler ur alla *Final Fantasy*-spelen från **FF8.org**, men nu finns ett alternativ med ett annat format, i och med **Final Fantasy VIII RealAudio Site**.

Proffsiga **Consolers** har sitt fokus på både PlayStation och Nintendo 64. Här blandas recensioner med rapporter kring kommande konsoler och en utblick till angränsande kolleger och konkurrenter, vilket skapar både referenser och trovärdighet.

Playstation Network är en ny sida där man har samlat recensioner, tips, artiklar, nyheter och allting annat som vi har vant oss vid att en bra site ska innehålla.

Bästa DC-sidan

Sega kämpar vidare även om konkurrenterna har börjat flåsa Dreamcast i nacken. Samtidigt intensifieras kampen om vem som gör den bästa Dreamcast-siten. Följande kandidater finns just nu och det är en smaksak om vilken man tycker är innehållsrik. **SegaWeb**, **SegaNet**, **Sega-Otaku**, **Sega DC**, **SegaDreamcast.net** och **Sega-Zone** är alla genomarbetade alternativ.

Den fräckaste uppstickaren heter **Dreamfiles** och är åtminstone lite annorlunda. Här kan man hämta sparade filer till olika spel som sedan går att överföra till tillbehöret VMS.

Ytterligare ett testvärt ställe är Dreamcast-avdelningen på **Micmic.com** samt siten **Cult Games**.

Sega själva har gjort en större förändring av sin egen site och tydligare fokuserat den på Dreamcast genom **Sega@Dreamcast**.

Sista Sega-tipset denna gång gäller **Miracle Warriors** vars guide till spelet har både förbättrats och utökats.

Rollspelstorskar

De som tycker om Squares spel kan gärna svänga förbi **Squaresoft Junkies** där man hittar bilder från allehanda spel samt biografier, trollformler, tips och MIDI-filer. Siten är under uppbyggnad och kan bli riktigt bra när den är färdig.

Nätaktivister som letar efter Mp3-filer med rollspelsmusik kan testa **Game Info Net** eller **Mike Terrys Page**.

Det har varit mycket prat om låten *One Winged Angel* som nu finns tillgänglig på **Final Fantasy Revisited** – en site vi tidigare har känt under namnet Final Fantasy VII Favorites. Vi lyckades inte få hem någon musikfil – överföringshastigheten låg under en kilobyte i sekunden – men noterade att siten i fortsättningen ska lägga ut ny grafik på temat *Final Fantasy*.

Ytterligare ett ställe som vi inte har lyckats få hem filer från är **Final Fantasy VII and Anime Themes**. De fyra *Final Fantasy VIII*-filmerna är i Mpeg-format, ligger på mellan 19 och 57 megabyte och innehåller den intressanta öppningssekvensen, danssekvensen, slutet och musikvideon *Eyes On Me*.

Mikarin har gjort en *Final Fantasy*-sida som har fått många hyllningar. **Final Fantasy VII, VIII, Tactics Site** har även en reservadress via **Game**.

Hur vet man om man är torsk på allt som Square gör? Tja, man kan testa sig själv på diagnossidan **121 signs you are obsessed with Square**. En annan kul site är **ChocoboKick's RPG Online** med den mycket roliga sammanställningen Stupid RPG Quotes of the Day.

Och har man inte fått nog av *Final Fantasy VII* ska man besöka **FF7 Online RPG** som utlovar en egen annorlunda fortsättning av spelet där alla bjuds in att delta.

Konsolspel i nöjessammanhang

Eclipse Magazine är en online-tidning som har lagt tonvikten vid underhållning i dess mest Hollywood-aktiga betydelse. Alltså film, musik, video och spel. Spelsidorna är bra, recensioner och nyheter uppdaterade och siten är klart värd att hålla koll på – inte minst för att konsolspel är satt i sitt nöjessammanhang.

Bästa sökmotorn just nu, och då handlar det om spel, är definitivt **GamePages**. Den hjälper dig att hitta allt.

Ett intressant nyöppnat ställe är **Video Game News** där man i snygg layout kan läsa om allehanda företeelser inom spelvärlden.

Om man är intresserad av vad som gäller i spelväg på Nya Zeeland kan man slå en flukt på **NZ GamePlayers** – ett online-magasin som tar upp det hetaste i spelväg. I sanningens namn ska sägas att det inte skiljer sig särskilt mycket från vad vi spelar, trots avståndet.

En fusksida för allehanda spel och allehanda format har tillverkats av Bernd Müller. På **Surf-Town** finns över 200 fusk.

Till sist ett tips i väntan på Star Wars-premiären. På **The Force** finns i riklig mängd allehanda godbitar om filmen. Och inte minst om de kommande spelen till Nintendo 64 och PlayStation.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: Why do European gamers always suffer?
Subject: Import N64 Sumo Battle, Universal Adaptor
Subject: Re: If you read this you're wasting your time...
Subject: Saturn sellers: Do you think people are stupid?
Subject: Are CDRs legal?
Subject: Xena is fun, and I didn't lose my soul saying that!
Subject: Apology to dead fish
Subject: Need a dead PS
Subject: My son got busted for installing mod chips
Subject: HOTD2 – can you turning the music off?

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

retro

AV MARTIN JOHANSSON

Star Wars-frossan drar fram över världen som en farsot. Isglassar, spel och dockor bombarderar oss medan vi drömmer oss tillbaka till 1983. Då det första fantastiska *Star Wars*-spelet släpptes.

STAR WARS

ATARI • ARKAD • 1983

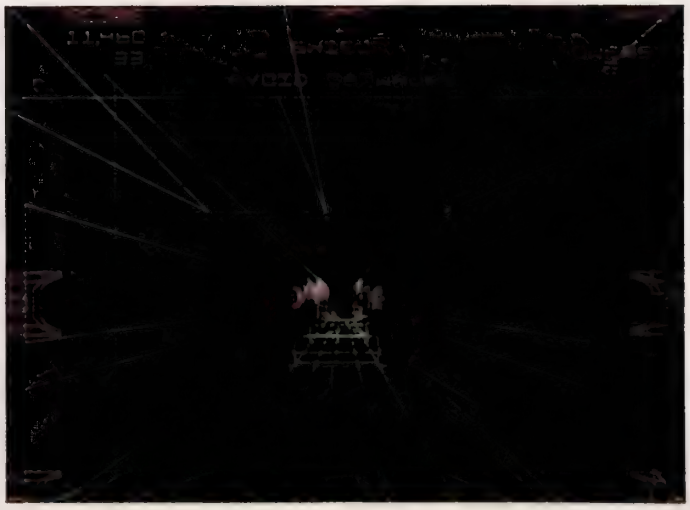
Det är få arkadspel som har lyckats få en så lång livslängd som *Star Wars*. Än idag går det att hitta maskinerna i någon dammig hörna av biljard- och bowlinghallar. *Star Wars* är som bekant ett nästan odödligt varumärke som alltid kommer att förknippas med fantastiska rymdäventyr.

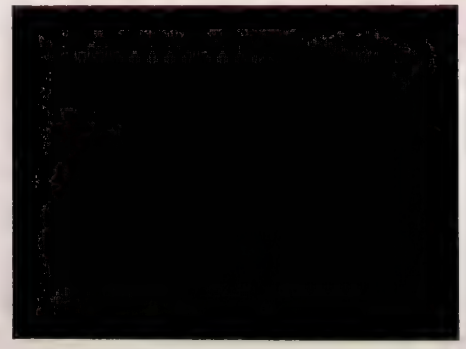
Efter *Star Wars*-filmernas omedelbara succé var det Atari som lyckades få arkadlicensen av George Lucas. Om inte han hade skrivit på ett avtal med Fox om att avstå från en större del av sin regissörslön mot att själv få all patent på alla typer av produkter som har med *Star Wars* att göra, skulle det kanske aldrig ha blivit något vektorbaserat arkadspel.

De som på senare tid har kommit i kontakt med Segas Model 3-baserade arkadspel *Star Wars Trilogy Arcade* vet vad den här gamla klassikern handlar om. En styrspak och knapp för att skjuta. Mer än så är det inte. Det handlar enbart om precisionsskytte, och det gäller att vara snabb.

Grafiken i *Star Wars* var 1983 någonting helt enastående. Vektorgrafik hade visserligen existerat ett tag, men inte i den form som *Star Wars* kunde förmedla. Plötsligt kunde vem som helst för några få kronor ge sig på Darth Vader och hans trupper, spränga TIE Fighters i småbitar och krysssa över Dödsstjärnan för att slutligen pulvrisera den till atomer.

Precis som filmerna hör arkadspelet *Star Wars* till kategorin klassiker. Att höra den uselt samplade Obi-Wan Kenobi säga "The Force will be with you always" eller "Use the Force" förmedlar en obeskrivlig känsla av coolhet. Spelet kammar hem pluspoäng efter pluspoäng och när Darth Vader slutligen utstöter "I have you now" får man en klump i magen. Om ändå *Star Wars: Episode I Racer* kunde framkalla sådana känslor.





Redan 1983 gick det att producera tredimensionell grafik. Fast resultatet blev inte lika imponerande som i dagens polygonäventyr.

INTERNET

1	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
2	(1)	Metal Gear Solid [PS]
3	(7)	Syphon Filter [PS]
4	(4)	Final Fantasy VIII [PS]
5	(3)	Gran Turismo [PS]
6	(–)	Silent Hill [PS]
7	(5)	Xenogears [PS]
8	(–)	Banjo-Kazooie [N64]
9	(–)	Legend of Legaia [PS]
10	(6)	Goldeneye 007 [N64]

Listan är © World Charts

USA

1	(3)	Mario Party [N64]
2	(1)	WCW/NWO Revenge [PS]
3	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
4	(6)	Pokémon (Blue) [GB]
5	(5)	Frogger [PS]
6	(–)	Syphon Filter [PS]
7	(–)	Pokémon (Red) [GB]
8	(7)	Goldeneye 007 [N64]
9	(4)	Castlevania [N64]
10	(8)	Gran Turismo [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1	(–)	SaGa Frontier II [PS]
2	(–)	Powerful Pro Kun Pocket [GB]
3	(–)	UmJammer Lammy [PS]
4	(–)	Pokémon Snap [N64]
5	(–)	Tokimeki Memorial Drama Series vol. 3 [PS]
6	(–)	Jikkyou Professional Baseball 6 [N64]
7	(–)	Get Bass [DC]
8	(–)	Chocobo Racing [PS]
9	(–)	Sound Novel Evolution vol. 1 [PS]
10	(1)	Final Fantasy VIII [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1	(–)	Mario Party
2	(1)	Legend of Zelda: Ocarina of Time
3	(2)	Goldeneye 007
4	(–)	FIFA '99
5	(4)	1080° Snowboarding
6	(3)	Star Wars: Rogue Squadron
7	(5)	Mario Kart 64
8	(6)	NHL '99
9	(7)	Mission: Impossible
10	(–)	V-Rally '99

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	1.	(1)
Metal Gear Solid [PS]	2.	(2)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	3.	(–)
Final Fantasy VII [PS]	4.	(4)
Mario Party [N64]	5.	(11)
Goldeneye 007 [N64]	6.	(3)
Tekken 3 [PS]	7.	(6)
Super Mario 64 [N64]	8.	(5)
Legend of Zelda: Link's Awakening DX [GB]	9.	(9)
Turok 2: Seeds of Evil [N64]	10.	(8)
Rollcage [PS]	11.	(7)
Wild Arms [PS]	12.	(15)
Star Wars: Rogue Squadron [N64]	13.	(12)
FIFA '99 [N64]	14.	(–)
Tomb Raider III [PS]	15.	(10)
Crash Bandicoot 3: Warped [PS]	16.	(17)
Civilization II [PS]	17.	(–)
Gran Turismo [PS]	18.	(13)
Populous: The Beginning [PS]	19.	(20)
F-Zero X [N64]	20.	(14)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Final Fantasy VIII [PS]	1.	(1)
Perfect Dark [N64]	2.	(2)
Legend of Mana [PS]	3.	(–)
Gran Turismo 2 [PS]	4.	(3)
Final Fantasy Anthology [PS]	5.	(–)
Sonic Adventure [DC]	6.	(7)
Super Smash Bros [N64]	7.	(5)
Dino Crisis [PS]	8.	(8)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	9.	(6)
Pokémon [GB]	10.	(10)
Shen Mue [DC]	11.	(14)
Sega Rally 2 [DC]	12.	(9)
Silent Hill [PS]	13.	(11)
Donkey Kong 64 [N64]	14.	(4)
Super Mario Bros DX [GB]	15.	(–)
V-Rally 2 [PS]	16.	(12)
Hybrid Heaven [N64]	17.	(–)
Virtua Fighter 3tb [DC]	18.	(17)
Ape Escape [PS]	19.	(–)
Super Mario RPG 2 [N64]	20.	(16)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

Vinn unik PlayStation

För att fira att man har sålt 10 miljoner PlayStation-konsoler i Europa har Sony producerat en specialdesignad mörkblå maskin i en begränsad upplaga. Genom att visa prov på dina PlayStation-kunskaper kan du vinna en sådan unik konsol, tillsammans med två mörkblåa Dual Shock-kontroller och ett siverfärgat minneskort.

När du tror dig veta svaret på samtliga tio frågor ringer du Super PLAYs tävlingslinje på

0712-110 30

(4:55 kr/min)

och knappar in de siffror som motsvarar dina svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det är du med i utlottningen av det unika PlayStation-paketet. Du kan också få chans att höra frågorna igen på vår tävlingslinje. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300–721 00 Fax: 0300–732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719–310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08–605 36 12 (Vard. 17.30–20.00) Fax: 08–605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08–594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020–24 40 20, 08–605 36 11

WENDROS SUPPORT: 08–689 97 87 (Vard. 9.00–18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08–760 02 40 (Vard. 9.00–17.00)

MARIO PARTY

NINTENDO 64

Att hitta och klara allting i Nintendos digitala brädspel tar evigheter. Vi har lyckligtvis några tips som kan hjälpa dig på vägen.

MAGMA MOUNTAIN

Klara de första sex banorna, köp prylar som Magma Mountain Key i affären och samla ihop 1 000 mynt så får du tillträde till den första hemliga banan Magma Mountain.

ETERNAL STAR

Samla ihop 100 stjärnor på Magma Mountain och invänta ett specialevenemang, som följs av den andra hemliga banan Eternal Star.

KÖP SPECIALFÖREMÅL

När du har klarat Eternal Star får du se en slutsekvens. När den är slut har du möjlighet att köpa nya specialföremål i affärerna.

ALTERNATIV TITELSKÄRM

Varje karaktär i *Mario Party* har sin egen personliga titelskärm. Du får bara se dem om du klarar spelet med respektive karaktär.

NYA LÅTAR

Köp skivan i Mushroom Shop för att få höra nya låtar på bonusbanorna Magma Mountain och Eternal Star.

BUMPER BALL MAZE 1, 2 OCH 3

Klara Mini-Game Island genom att besegra Toad i Slot Car Derby 2 så får du tillgång till den första Bumper Ball Maze. Klara sedan alla 50 minispel på ön för att få tillgång till nummer två. Sätter du nya rekord på de båda får du även tillgång till en tredje Bumper Ball Maze.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

PLAYSTATION

Electronic Arts har slagit till med ännu ett spel där du får chansen att driva gäck med lagens långa arm. Sätt dit polisen ännu mer med hjälp av följande fusk.

POLISHELIKOPTER

Gå till Game Options-skärmen och välj User Name. Skriv in **Whirly** som namn. Om du har gjort rätt kommer texten "Cheat Activated" att synas. Polishelikoptern kommer bara fram i Test Drive. Observera att du inte kan spara ditt spel om du aktiverat detta fusk.

PHANTOM CAR

Gå till Game Options-skärmen och välj User Name. Skriv in **Flash** som namn. Om du har gjort rätt kommer texten "Cheat Activated" att synas. Observera att du inte kan spara ditt spel om du aktiverat detta fusk.

TITAN CAR

Gå till Game Options-skärmen och välj User Name. Skriv in **Hotrod** som namn. Om du gjort rätt kommer texten "Cheat Activated" att synas. Observera att du inte kan spara ditt spel om du aktiverat detta fusk.

AMERIKANSK POLIS

Gå till Game Options-skärmen och välj User Name. Skriv in **Bigoven** som namn. Om du gjort rätt kommer texten "Cheat Activated" att synas. Sedan kommer de amerikanska poliserna att dyka upp i alla länder i Hot Pursuit. Observera att du inte kan spara ditt spel om du aktiverat detta fusk.

SE GENOM VINDRUTAN

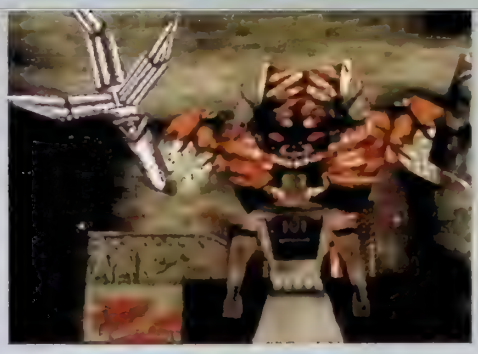
Välj din bil och tryck på Start för att ladda in loppet. Tryck sedan in knapparna ↑ + ◯ + ⊗ innan laddningsskärmen visas och håll dem intryckta tills laddningsskärmen försvunnit.

RATTONYKTERHET

Följ samma procedur som i föregående fusk, men tryck istället in knapparna ↑ + L1 + L2. Med detta fusk aktiverat blir sikten suddig och alla bilar tiodubblas, utan att du behöver riskera att få körkortet indraget.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

PLAYSTATION



Det senaste i raden av *Duke Nukem*-spel är fullt av mysiga fusk med vilkas hjälp du kan rensa upp bland de otäcka alien-grisarna på ett mer effektivt sätt än någonsin. För att aktivera kodema måste du först pausa spelet och sedan knappa in rätt kombination.

Osårbarhet: ▭, ▭, ▭, ▭, ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ■
Alla vapen: ▭, ▭, ↑, ▭, ▭, ↓, ▭, →, ▭, ←
Oändligt med ammunition: ←, →, ←, →, ■, ←, →, ←, →, ■
Starkare vapen: →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←, ■
Orsaka dubbel skada: ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭
Osynlighet: ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭,
Välj bana: ↓(x9), ↑
Alla föremål: ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭
Alla nycklar: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Duke med stort huvud: ▭(x9), ↑
Duke med litet huvud: ▭(x9), ↓
Fiender med stora huvuden: ▭(x9), ←
Fiender med små huvuden: ▭(x9), →

SPYRO THE DRAGON

PLAYSTATION

Med Spyro har Sony ännu en gång försökt att skapa en spelkaraktär som kan bli lika folkkär som allas våra Mario och Sonic. Riktigt så populär lär den lilla lilafärgade draken dock inte bli, men spelet är ändå inte så pjåkigt. Så här gör du det lite lättare för dig.

För att få 99 liv ska du pausa spelet, gå in på Inventory och trycka ⊛, ⊛, ⊛, ⊛, ⊛, ⊛, ◎, ↑, ◎, ↓, ◎, ↑, ◎

Om du istället trycker ⊛, ⊛, ◎, ⊛, ←, →, ←, →, ◎, ↑, →, ↓ så blir alla banorna tillgängliga.

COOL GAMES
KÖPER • BYTER • SÄLJER • NYTT & BEGAGNAT
www.coolgames.org
Hornsgatan 122. Telefon och Fax: 08-668 50 44
Öppet: vard. 10.30–18.00, lörd. 11.00–15.00

POSTORDER
På hemsidan finns fler spel än i annonsen
www.coolgames.org
Eller på telefon dygnet runt 08-668 50 44

Playstation	Nytt	Vi köper
Alien Resurrection	429	175
Bloodlines	399:-	160:-
Bomberman Fantasy Racing	439	180
Bugs Life	399:	185:-
Carmageddon 2	429	185
Castrol Honda Superbike	429.-	185:-
Civilization 2	439:-	185:-
Colin Mc Rae Rally	439:-	210:-
Cool Boarders 3	379	160
Crash bandicoot 3	429:-	185:-
Croc 2	449	185
Darkstalkers 3	479:-	180:-
Divers Dream	479:-	180:-
Driver	449	205:-
Duke Nukem 2	399:-	180:-
Fifa 99	439.	210:-
Final Fantasy 7	239:-	105:-
Golf Pro	389	160:-
G-Police	239:-	105:-
Grand Theft Auto London	239	105.
Gran Turismo	239:-	105:-
Hugo	369:-	155:-
Kensei	449:-	180:-
Kingsley	449:-	180:-
Knock Out Kings 99	419	185:-
Legacy of Kain 2 Soul R.	449:-	210:-
Marvel Super Heroes	479	180:-
Metal Gear Solid	469:-	205.-
Monaco Grand Prix Racing	399	180
Monkey Hero	399:-	150:-
Need for Speed 4	449	210
NHL 99	439:-	210:-
No Fear Downhil Mountainbiking	479	160
Oddworld 2 Abe Exoddus	429:-	180:-
Populus the Beginning	429	160
Premier Manager 99	449:-	205.-
Quake 2	449	205
RC Stunt Copter	449:-	180:-
Ridge Racer Type 4	399	160:-
Rollcage	469:-	180:-
Running Wild	389	160:-
Silent Hill	449:-	205.-
Street Fighter Alpha 3	479:-	180:-
Street Skater	419	160:-
Syphone Filter	399:-	180:-
Tai Fu	429	180
Tekken 3	449:-	180
Toca Touring Car 2	449:-	185:-
Tomb Raider 3	449:-	185:-
Wing Over 2	399	185
XGames Pro Boarder ESPN	399:-	180:-

Nintendo 64	Nytt	Vi köper
1080 Snowboarding	569:-	230:-
Banjo Kazooie	579:-	230:-
Beetle Adv. Racing	459:-	230:-
Bugs Life	589	230
Carmageddon 2	549:-	230:-
Castlevania 3D	569	255
F1 World Grand Prix 2	549:-	205.-
Fifa 99	479	210
Fighters Destiny 2	589:-	230:-
Fighting Force 64	589	230
Golden Eye 007	389:-	135:-
Mario Party	549	235
Micro Machines 64 Turbo	579:-	235:-
Mission Impossible	479	160
Monaco GP Racing Sim	579:-	230:-
Mystical Ninja 2	589	230
NHL 99	589:-	230:-
Penny Racers	569	200
Quake 2	559:-	255:-
Rampage 2 Universal Tour	589:-	255
Snowboard Kids 2	549:-	205.-
South Park	589	230
Starwars Rogue Squadron	599	255
Turok 2	539	205
Wcrafty 99	549:-	185:-
Zelda 64	629:-	260:-

PC-spel	Nytt
Alien vs Predator	399:-
Alpha Centauri	369
Baldurs Gate	349
C&C Tiberian Sun	349
Championship Manager 3	369:-
Civ Call to Power	379
Close Combat 3	399
Colin McRae Rally	359:-
Commandos Beyond the Call of Duty	299
Dakatana	399:-
Descent 3	399
Delta Force	379:-
F16 Agressor	399
Fall Out 2	349:-
Fifa 99	369
GTA London	319:-
Half Life	349:-
Heroes of Might & Magic 3	349
Legacy of K. 2 Soul Reaver	399:-
Resident Evil 2	369
Silent	379:-
Sim City 3000	369:-
South Park	399
Super Bike W Champ.	379
Tocs 2	399
Tomb Raider 3	379
X-Wing Alliance	429:-

TV & PC-Spel

Vill du sälja dina spel?

1. Titta i "Vi Köper" kolumnen vad du får för dina spel.
2. Lägg spelen i ett kartong kuvert + lista på de spel du vill sälja.
3. Skriv ned ditt kontonummer, namn, adress och telefonnummer. (Säckas det manual eller ask drar vi av 25% för varje del.)
4. Du får pengarna inom 1 vecka.
5. Skicka spelen till: CoolGames, Hornsgatan 122, 117 28 Stockholm.

Vill du byta dina spel? Ring för dagsaktuella bytespriser. Vi har även hundratals begagnade spel!

Priserna gäller tom nästa nr och endast postorder • Postorderbeställning kan ej göras i butiken • Postens avgifter tillkommer med minst 50:-/brev och 115:- paket • Ej utlösta paket debiteras med 150:- • Alla priser är inkl moms • Vi reserverar oss för ev tryckfel/prisändringar • Mängdrabatt undersökt! Kryss om du är under 18 år

Läs OKEJ DU också!

RÖSTA FRAM SNYGGASTE POPHUNKEN!

Popvärlden kryllar av snygga pop-killar! Men vem är allra snyggast? Det kan DU vara med och avgöra i vår stora omröstning!

Nr 5 ute nu!

BACK-STREET BOYS!

Äntligen kommer deras nya album! OKEJ har träffat killarna som berättar allt om plattan och framtiden!

OKEJ-KVÄLLEN PÅ LISEBERG!

För andra året fyrar vi av OKEJ-Kvällen på Liseberg i Göteborg! Den 28 maj blir en lika spännande dag som OKEJ-Dagen på Vattenfestivalen. Läs allt om artisterna som uppträder och om hur du som OKEJ-köpare går in gratis på Liseberg denna kväll!

SPICE GIRLS TALAR UT!

Det har varit tyst runt Spice Girls ett tag, men nu har OKEJ hittat tjejerna som berättar om sina liv just nu och om framtiden för gruppen!

Massor med läsning och posters på dina idoler!

Vill du veta mer om OKEJ eller prenumerera – titta in på vår hemsida:

www.okej.se

APOCALYPSE

PLAYSTATION

Bruce Willis håller på att infiltrera TV-spelsvärlden. Först i *Fifth Element*, och nu har han även blivit stjärna i ett helt eget spel; *Apocalypse*. Nackdelen med det är att han helt enkelt gör sig avsevärt bättre på vita duken. Fördelen är att man kan göra som man vill med honom i spelet, för att inte tala om alla fusk man kan använda.

För att aktivera fusken måste du pausa spelet och hålla inne ⓡ medan du knappar in koderna.

Osårbarhet: ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Alla vapen: □, ○, ↑, ↓, ⊗, □
Öppna alla banor: △, ↑, ⊗, ↓
Debug info: ↓, ↓, △
Oändligt med liv: △, ○, ⊗, □

B-MOVIE

PLAYSTATION

Det här spelet är ett försök att imitera det charmiga med klassiska B-filmer, men samtidigt lyckas det tyvärr vara ett riktigt B-spel. Dessa fusk är dock av äkta A-klass.

För att kunna nå samtliga nivåer från Start Mission-skärmen ska du knappa in kombinationen ⓛ. ⓡ. ⓛ, ⓡ, △, ⊗, ○, □, □, ○, ⊗, △

Om du istället trycker ⓛ. ⓡ. ⓛ, ⓡ, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑ så får du tillgång till alla skepp, vapen och uppgraderingar.

THE FIFTH ELEMENT

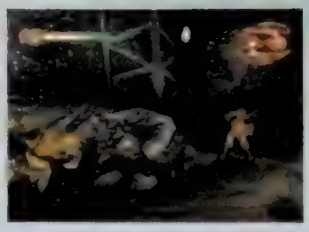
PLAYSTATION

Det här spelet är tyvärr inte lika bra som Luc Bessons bombastiska science fiction-äventyr, och i sina polygonkroppar är karaktärerna inte speciellt övertygande. Men spelet lyckas ändå bjuda på hyfsad actionunderhållning och med hjälp av följande fusk kan du panga loss så mycket du bara orkar.

Om du går till huvudmenyn och håller inne ○, △ och ⓡ så får du oändligt med liv, alla vapen och möjlighet att välja bana.

SMALL SOLDIERS

PLAYSTATION



Liten men naggande god brukar man ju säga. Om det påståendet stämmer in på *Small Soldiers* är väl en öppen fråga, men här kommer i alla fall fusken till spelet.

Alla vapen: ▲, ▲, ●, ●, ●, ✕, ■, ✕
Osårbarhet: ●, ●, ▲, ▲, ●, ✕, ■, ✕

BANKODER:

Gorgon: ✕, ✕, ▲, ■, ■, ✕, ●, ✕
Dimensional Temple: ■, ✕, ▲, ■, ■, ■, ●, ✕
Floating Fortress: ●, ✕, ▲, ■, ■, ●, ●, ✕
Spirit Bog: ▲, ✕, ▲, ■, ■, ▲, ●, ✕
Canyon Village: ✕, ■, ▲, ■, ■, ✕, ▲, ✕
Creepy Caverns: ■, ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ✕
Space Ship: ●, ■, ▲, ■, ■, ●, ▲, ✕
Hall of Patriots: ▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, ▲, ✕
Graveyard of War Machines: ✕, ●, ▲, ■, ■, ✕, ✕, ■
Nuclear Mine: ■, ●, ▲, ■, ■, ■, ✕, ■
Launch Centre: ●, ●, ▲, ■, ■, ●, ✕, ■
Ilhaden Fier: ▲, ●, ▲, ■, ■, ▲, ✕, ■
Garrison: ✕, ▲, ▲, ■, ■, ✕, ■, ■
Inner Sanctum: ■, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■

T'AI FU

PLAYSTATION

När Frosties-tigerns onda tvilling sätter igång på allvar med sina skarpslipade klor går det vitt till i det mystiska Asien som miljöerna i *T'ai Fu* utspelar sig i. Aktivera dessa fusk så får du ännu mer tigerkraft. Stoppa gärna i dig lite tigerkaka på samma gång så garanterar vi att spelandet inte blir långrandigt.

KARTFUSK

Gå först till kartskärmen och tryck ■, ▲, ■, ▲, ●, ↓, ■ för att möjliggöra följande två fusk, som ska knappas in med kartskärmen framme.

Välj bana: ■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ↓, ▲, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■.

Avslutande film: ■, ▲, ■, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, ■.

SPELFUSK:

Tryck först ■, ▲, ■, ▲, ●, ✕, ■ under spelets gång, och sedan något av de följande:

Alla stilar: Tryck ■, ▲, ■, ←, →, ▲, under spelets gång.

Full hälsa: Tryck ■, ▲, ■, ←, →, ●, under spelets gång.

Full Chi: Tryck ■, ▲, ■, ←, →, ■ under spelets gång.

Osårbarhet:: Tryck ■, ▲, ■, ←, →, ■ under spelets gång.

GAMESHOP POSTORDER

LAGER-RENSNING! - BEGRÄNSAT ANTAL

Telefon 0340-67 88 80 - Fax 0340-67 89 80

www.gameshop.nu

BEGRÄNSAT ANTAL AV ALLA SPEL

LAGERRENSNING-PLAYSTATION

Actua Tennis	199	Resident Evil	199
Azure Dreams	249	Rival Schools	199
Bust-a-Groove	199	S.C.A.R.S.	249
Croc	199	Skull Monkeys	99
Curcuit Pro Bowling	199	Soul Blade	199
Deathtrap Dungeon	149	Super Match Soccer	99
Fifth Element	149	Swagman	99
Forsaken	99	Wild 9	149
Gex 3D: Enter the Gecko	199	Wild Arms	299
Hugo	349		
Judge Dread	99		
Legacy of Kain	149		
Legend	249		
MediEvil	199		
Motor Head	99		
Nuclear Strike	99		
Oddworld: Abe s Exoddus	199		
Pandemonium	149		
Pandemonium 2	149		
Parappa the Rapper	99		
Point Blank	199		
Premier Manager 98	149		

UNDER 15 ÅR SKICKA SKRIFTLIG BESTÄLLNING MED FÖRÄLDERS UNDERSKRIFT

OANMÄLDA FÖRSÄNDELSER ÅTERSÄNDS MED FÖRSÄNDELSEAVGIFT

VID ORDER TILLKOMMER PORTENS AVGIFTER

Beställning före 17.00
24h leverans
- Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

MAGISK TÄVLING:

Vinn en resa till Magic-EM i Berlin

Tävla med Super PLAY och Top Games. Testa dina Magic-kunskaper. Är du duktig och har lite tur kan du vinna en resa till EM i Magic som går av stapeln i Berlin den 9 till 11 juli. I priset ingår resa, hotell och fickpengar (värde ca 5000 kronor). Dessutom delar vi ut följande priser:

2:a–10:e pris: Helårsprenumeration på Magic-tidningen The Duelist (värde ca 450 kronor)
11:e–25:e pris: Portal Starter-paket (värde ca 99 kronor)

Allt du behöver göra är att svara på frågorna nedan.

1. Vad har Ogre Berserker för attackvärde?
a) 4 b) 2 c) 1

2. Hur många olika färger finns det i Magic?
a) 3 b) 5 c) 10

3. Hur många länder måste man vrida ned för att spela ut Moaning Spirit?
a) 2 b) 3 c) 4

4. Hur många länder får man spela ut varje runda?
a) 1 b) 2 c) Så många som man kan

5. Hur många olika enskilda kort tror du har tryckts till Magic?

Tävlingsregler:
När du tror att du kan svaren på frågorna deltar du enklast genom att fylla i svarsformuläret som finns på Super PLAY:s hemsida (www.atlantic.medstroms.se/splay). Senast den 28 juni måste vi ha ditt svar. Du kan också skicka in ditt svar på ett vykort till 'Magic-tävlingen', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Tävlingen är öppen för alla över 12 år, utom anställda inom Medströms-förlagen och Top Games. Pristagarna svarar själva för eventuell vinstskatt.

SVERIGES FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

TOTAL FILM

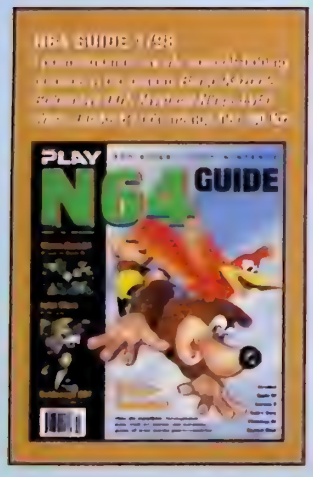
NUMMER ETT UTE NU!

HETT PRENUMERATIONSERBJUDANDE.
RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT.

WWW.TOTALFILM.NU

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.



SUPER POWER 1/93 –1/94 SLUT!

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3–7/94 – SLUT!

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64!* Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 – SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4-5/95 – SLUT!

SUPER POWER 6-7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95 –2/96 SLUT!

Super PLAY 1–9 – SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11-12•97 – SLUT!

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15•97 – SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska Play-Station-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23•98 – SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25•98 – SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazooie* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-massa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

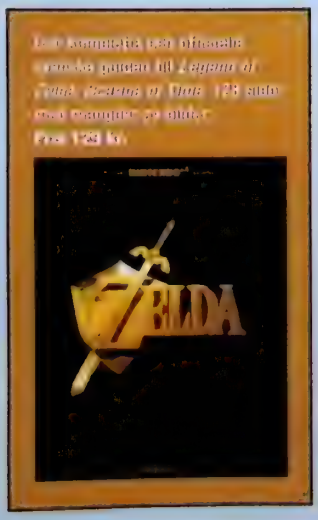
Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare; Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros, Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som blev en livsstil. Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför orginalet *Castlevania* är bättre än Nintendo 64-äventyret med samma namn, och recenserar *Street Fighter Alpha 3, Goemon's Great Adventure, Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.



För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

Nintendo 64

All Star Baseball 2000 *Sport* **82**
Ett sportspel av det riktigt realistiska slaget. På gott och ont. *SP 37*

Beetle Adventure Racing *Racing* **83**
Actionracing i biljaktstempo. Utan realism men med mycket humor. *SP 38*

Castlevania *Äventyr* **84**
Grafiken är ojämn, precis som handlingen, och det känns som att Konami har tvingats att prioritera fel saker. *SP 39*

FIFA '99 *Sport* **90**
FIFA '99 är det roligaste fotbollsspelet just nu. *SP 37*

Goemon's Great Adventure *Plattform* **83**
Ett gammalmodigt men bra plattformsäventyr. *SP 39*

Mario Party *Sällskapsspel* **82**
Som vilket simpelt brädspel som helst, fast digitalt och mer varierat. *SP 37*

Micro Machines 64 Turbo *Racing* **85**
Ett kul och annorlunda racingspel. Men inte jämfört med sig själv. *SP 37*

NBA Jam '99 *Sport* **68**
Det finns absolut bättre basketspel. *SP 37*

Penny Racers *Racing* **74**
Frånvaron av detaljer i kombination med att det inte finns så mycket mer att göra än att tuta och köra gör att *Penny Racers* inte är så kul. *SP 38*

South Park *Shoot 'em up* **80**
Det blir bara roligt om man verkligen gillar *South Park* för vad det är. *SP 36*

Spacestation: Silicon Valley *Äventyr* **85**
Ett typiskt DMA-spel. Med allt vad det innebär. *SP 36*

Star Wars: Rogue Squadron *Shoot 'em up* **87**
Ett *Star Wars*-spel med rätt stämning men för lite djup. *SP 36*

Twisted Edge Snowboarding *Sport* **70**
Det finns mycket bättre snowboardspel. *SP 36*

PlayStation

A Bug's Life *Plattform* **74**
Ett rart men lite för ogenomtänkt spel. *SP 37*

Bloodlines *Beat 'em up* **80**
En kul innovation som man bör testa innan man köper. *SP 38*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **83**
Minuspoäng för för få förändringar och innovationer. *SP 39*

Civilization II *Strategi* **90**
En utmärkt konvertering av ett genuint strategispel. *SP 38*

Devil Dice *Pussel* **83**
Ett gediget litet pusselspel. Alea jacta est. *SP 36*

Gex: Deep Cover Gecko *Plattform* **80**
Antingen älskar man Gex. Eller så hatar man honom. *SP 38*

Granstream Saga *RPG* **60**
Granstream Saga är verkligen inte kul. *SP 36*

Kensei: Sacred Fist *Beat 'em up* **77**
Hög poäng för idé och originalitet, lägre för utförandet. *SP 37*

Knockout Kings '99 *Sport* **67**
Ett spel endast för den som verkligen är intresserad av en boxningssimulator. *SP 36*

Mega Man X4 *Plattform* **86**
Det är tvådimensionellt. Det innehåller ingen renderad grafik. Men det är väldigt bra. *SP 37*

Metal Gear Solid *Äventyr* **96**
Metal Gear Solid är mer fängslande och engagerande än något annat PlayStation-spel. *SP 36*

Monkey Hero *Äventyr* **68**
Blam har goda inspirationskällor, men gör ett dåligt spel. *SP 39*

Need for Speed: Road Challenge *Racing* **75**
En inte helt lyckad uppföljare till *Hot Pursuit*. *SP 39*

NHL Face Off '99 *Sport* **68**
Killer Game vet fortfarande inte hur man gör ett bra hockeyspel. *SP 37*

Pro 18 *Sport* **82**
Pro 18 World Tour Golf är en renodlad golfsimulator och väl värt pengarna. *SP 38*

Pro Pinball: Big Race USA *Flipper* **62**
Flipper ska spelas på riktigt. *SP 36*

Populous: The Beginning *Strategi* **83**
Ett underhållande strategispel. Men originalet var bättre. *SP 39*

R4: Ridge Racer Type 4 *Racing* **94**
Ett av de bästa bilspelen någonsin och ett måste för alla *Ridge Racer*-fans. *SP 38*

R-Type Delta *Shoot 'em up* **90**
Ett suveränt rymd-shoot 'em up av klassiskt märke. *SP 39*

Rally Cross 2 *Racing* **71**
Ett hyggligt bilspel med arkadkänsla men utan personlighet. *SP 36*

Retro Force *Shoot 'em up* **75**
Inte det bästa shoot 'em up-spelet. Men inte heller det sämsta. *SP 38*

Rollcage *Racing* **82**
Bra, men inte i samma liga som *Wipeout*. *SP 36*

Rugrats *Plattform* **60**
Rugrats är ett sånt där litet tidsfördriv man kan sysselsätta sig med när man absolut inte kan komma på någonting bättre att göra. *SP 38*

Running Wild *Racing* **71**
Tokigt och busenkelt racerspel för joggare. *SP 37*

Street Fighter Alpha 3 *Beat 'em up* **91**
Ett värdigt *Street Fighter*-spel med den rätta känslan. *SP 39*

Street Fighter Collection 2 *Beat 'em up* **90**
Street Fighter Collection 2 är verkligen ännu en nostalgitripp som försvarar sin plats i spelhyllan. *SP 38*

Street Skater *Sport* **87**
Oväntat bra skatespel som bjuder på en gedigen spelupplevelse. *SP 39*

Tiger Woods '99 *Sport* **68**
Tiger Woods '99 är bäst lämpade för otåliga och gärna lite yngre nybörjare. *SP 38*

Viva Football *Sport* **70**
Viva Football innehåller ingenting som vi inte redan har sett. *SP 39*

Game Boy

Bugs Bunny & Lola Bunny *Plattform* **70**
Ett spel som inte hade behövt bli så här enahanda. *SP 36*

Gex: Enter the Gecko *Plattform* **78**
Gex gör sig bättre i det lilla formatet. *SP 38*

Harvest Moon *Simulator* **87**
Lättförståeligt, intressant och sannerligen charmigt. *SP 36*

Hexcite *Pussel* **78**
Ingen *Tetris*-tronföljare. *SP 37*

Klustar *Pussel* **80**
Bäst hade *Klustar* gjort sig som ett komplement i *Tetris*, en valbar variant på originalspelet. *SP 38*

Legend of the River King *RPG* **85**
Ett nyskapande, nöjsamt fiskespel för alla. *SP 36*

Legend of Zelda: Link's Awakening DX *RPG* **96**
Det perfekta bärbara äventyret. *SP 36*

Men in Black *Plattform* **72**
Lite enformigt, men ändå mer genomarbetat än många andra filmlicensspel. *SP 38*

Shadowgate Classic *RPG* **70**
Ett halvdant äventyr som inte riktigt hänger med. *SP 37*

Smurfs Nightmare *Plattform* **72**
Bättre än smurfhits. *SP 36*

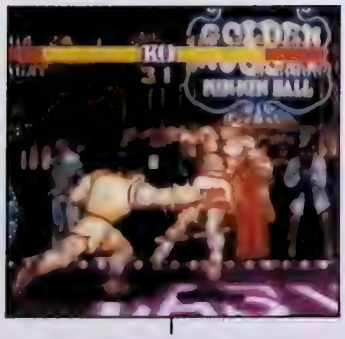
Spy vs. Spy *Pussel* **77**
Gammal klassiker i ny version. *SP 39*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej SP!

1. På amerikanska spel står det en eller flera bokstäver nere i hörnet. Vad betyder de? 2. Jag har sett att Capcom i en del nya *Street Fighter*-spel har bytt namn på vissa karaktärer. M. Bison heter till exempel Vega. Varför? 3. Hur många *Street Fighter*-spel har släppts sammanlagt och vad heter de? Och framför allt, vilket är bäst? 4. Har ni testat alla spel som ni skriver om på Förspelsidorna? 5. Hur ska ni göra när spel blir spärrade för Multi-X? Då kan väl inte ni heller spela amerikanska och japanska spel? 6. Jag har hört att *South Park* ska släppas till PlayStation. Stämmer det? 7. En dag satt jag och läste i ett gammalt nummer av Super Power och noterade att det skulle komma ett *Zelda*-äventyr till Philips mystiska maskin CD-i. Vad hände med det spelet?
Martin Nilsson



Om man köper *Street Fighter Collection 2* får man *Street Fighter II Turbo*, som fortfarande är det allra bästa spelet i Capcoms suveräna serie.

Hej Martin!

1. Bokstäverna K-A, T, M och E är förkortningar för Kids to Adults, Teen, Mature och Everyone och är konsumentupplysning om vilken målgrupp spelet riktar sig till. Ett spel med ett M på kartongen är alltså ingenting för barn. 2. I Japan har några av *Street Fighter*-karaktärerna andra namn. Bland annat heter M. Bison Vega, medan Vega heter Balrog och Balrog heter M. Bison. 3. *Street Fighter*, *Street Fighter II*, *Street Fighter II: Champion Edition*, *Street Fighter II Turbo*, *Super Street Fighter II*, *Super Street Fighter II Turbo*, *Street Fighter Alpha*, *Street Fighter Alpha 2* och *Street Fighter Alpha 3* är de västerländska namnen på samtliga arkadspel som har utvecklats av det klassiska Capcom-teamet. Sedan har Arika gjort två tredimensionella *Street Fighter EX*-spel, och när filmen *Street Fighter: The Movie* kom släpptes även ett spel baserat på den. Dessutom är de populära karaktärerna med i spel som *X-Men vs. Street Fighter*, *Pocket Fighter* och det sidoscrollande äventyret *Street Fighter 2010*. Bäst är fortfarande *Street Fighter II Turbo*, som kom 1993. 4. Nej. 5. Vi har specialbyggda PlayStation-konsoler från Sony som vi kan spela alla spel på. 6. Ja. 7. Det släpptes två konstiga *Zelda*-äventyr till Philips CD-i. De var dock inte utvecklade av Nintendo och inte alls roliga.
SP

Hej Super PLAY!

Har ni några planer på ett reportage om eller en intervju med Koji Kondo som har skrivit det mesta av Nintendos musik? Det vore också trevligt om ni skrev om något av hans soundtrack på Bitpop-sidan. Helst det japanska *Ocarina of Time*-soundtracket men jag är också nyfiken på *F-Zero X*, *Lylat Wars* med flera.
Kinopio

Hej Kinopio!

1. Koji Kondo har skrivit några av spelvärldens mest kända soundtrack – däribland klassiska teman till *Legend of Zelda* och *Super Mario Bros* – och vi hoppas att kunna berätta mer om honom i ett kommande nummer. Han har dock inte skrivit musiken till *F-Zero X*.
SP

Hej!

1. *Dino Crisis* såg rejält och bra ut. När ser det dagens ljus i USA respektive Europa? 2. När får vi se nästa del i den heliga *Resident Evil*-serien och till vilket format? 3. Kommer *Final Fantasy VIII* till USA innan hösten? 4. Hur är *Street Fighter Alpha 3*? 5. Kommer det något *Street Fighter EX Plus Alpha 2*? 6. *Metal Gear Solid* eller *Resident Evil 2*? 7. Hur bra är egentligen *Rally Masters* och när släpps det? 8. Jag vill ha *Perfect Dark*, när kommer det?
Jonathan Andersson

Hej Jonathan!

1. *Dino Crisis* släpps i hela världen i höst. Sverige-releasen beräknas äga rum den 15 november. 2. Capcom arbetar för tillfället med nya *Resident Evil*-spel till nästan alla konsolformat. Exakt när vi får se PlayStation-, Dreamcast-, Nintendo 64- eller Game Boy-äventyren har de inte avslöjat ännu. 3. Det släpps i september eller oktober. 4. Bra. 5. *Street Fighter EX 2* finns redan i japanska arkadhallar, men det spelet verkar inte vara planerat att konverteras till någon konsol. 6. *Metal Gear Solid*. 7. Vi har inte spelat det ännu, så vi vet inte. Det släpps i sommar. 8. I oktober.
SP

Hej Super PLAY!

1. Jag är en lycklig ägare till spelet *Secret of Mana* till Super NES, och nu har jag hört att det ska finnas ett *Secret of Mana 2* till samma konsol. Stämmer det? 2. Sedan har jag också hört att det ska komma ett *Secret of Mana 3* till PlayStation. Hur kan det stämma om det första spelet i serien kom till Super NES? Då borde väl nummer tre också vara till en Nintendo-maskin? 3. Jag har också ett spel som heter *Mystical Ninja starring Goemon* till Nintendo 64, som ska vara det femte spelet i serien *Mystical Ninja*. Och det lär finnas ett *Mystical Ninja* till Super NES. Var går det att få tag på?
Linnea

Hej Linnea!

1. *Secret of Mana*-serien heter *Seiken Densetsu* i Japan. Det första spelet i den serien släpptes till Game Boy, och kom senare till Sverige med titeln *Mystic Quest*. *Seiken Densetsu 2* döptes till *Secret of Mana* när det släpptes till Super NES i Europa men dess uppföljare *Seiken Densetsu 3* översattes tyvärr aldrig till engelska. 2. Snart släpps del fyra, *Seiken Densetsu: Legend of Mana*, till PlayStation i Japan och det kommer även till Europa i vinter. Eftersom Square inte utvecklar spel till Nintendos konsoler längre så fortsätter alla deras spelserier på PlayStation. 3. *Legend of the Mystical Ninja* släpptes till Super NES 1991, men är dessvärre svårt att få tag på numera.
SP

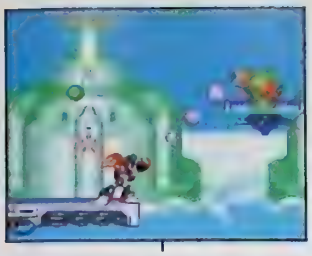
Hej Super PLAY!

Jag har köpt Super PLAY sedan 1994 och tycker att artikeln om Mario var strålande. Han är min favoritfigur och jag älskar Nintendo. Men jag äger bara en Game Boy Color och har därför några frågor om spel till den. 1. Kommer *NHL '99* och *FIFA '99* till Game Boy? 2. När släpps *Super Mario Bros DX* och kommer det att vara exakt likadant som NES-spelet? 3. När kommer *Blades of Steel* till Sverige?
The Game Boy Man

Hej!

1. Det verkar inte så. 2. *Super Mario Bros DX* innehåller exakt samma banor som originalet, men man kan spela dem på många olika nya sätt. Bland annat med Mario och Luigi samtidigt. Spelet släpps i Sverige den 10 juni. 3. Senare i år. Fast då kommer det att heta *NHL Pro '99*.
SP

Uppföljaren till *Secret of Mana* heter *Seiken Densetsu 3* och är förmodligen det bästa TV-spelet som aldrig kommer att släppas på engelska.



Rockman & Forte är en hybrid av *Mega Man 7* och *8*. Framför allt är det ett av de snyggaste Super NES-spelen någonsin.

Hej SP.

1. Jag vet att det ska komma ett nytt *Resident Evil*-spel till Nintendo 64, men är det bara en uppgradering av *Resident Evil 2* till PlayStation eller ett helt nytt äventyr? 2. Kommer något av *Pokémon*-spelen som finns till Nintendo 64 till Europa? 3. När ska ni recensera *Street Skater* och verkar det bra? 4. Vad är *Rockman Super Adventure* och *Rockman & Forte*? 5. Rangordna konsolversionerna av följande spel: *Sega Rally 2*, *Ridge Racer Type 4* och *Gran Turismo*. 6. Vad är det för skillnad på det vanliga *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och *Collectors Edition*? 7. Vilka är de tio bästa rollspelen till PlayStation? 8. Är *Sonic Adventure* bättre än *Super Mario 64*?

Solid Snake

Hej Snake!

1. Det är en uppgradering av PlayStation-spelet *Resident Evil 2*. 2. Om *Pokémon* till Game Boy blir populärt kommer både *Pokémon Snap* och *Pokémon Stadium* till Nintendo 64 att släppas här. 3. Vi recenserade *Street Skater* i förra numret. Det är riktigt roligt, men vi hade föredragit en Dreamcast-konvertering av *Top Skater*. 4. Två *Mega Man*-spel som enbart släpptes i Japan. *Rockman* är det japanska namnet på *Mega Man*. 5. Det är omöjligt att jämföra tre så olika bilspel. Alla tre är helt lysande. 6. *Collectors Edition* är den upplaga av *Ocarina of Time* som har guldfärgad kassett. I Australien släpptes ett begränsat antal i PAL-version, i övrigt finns den versionen bara i USA. 7. *Final Fantasy Collection*, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII*, *Final Fantasy Tactics*, *Xenogears*, *Parasite Eve*, *Suikoden*, *Suikoden II*, *Tales of Destiny* och *Star Ocean: Second Story* är de tio bästa som vi har spelat. 8. Det får du veta när vi recenserar *Sonic Adventure* i september-numret.

SP

Hej SP!

1. Varför släppte Nintendo aldrig Virtual Boy? 2. Vad kommer Dreamcast att kosta i Sverige? 3. Kommer det ett soundtrack med musiken från *Metal Gear Solid*? 4. Jag köpte *Cool Boarders 3* och tyckte att det var en riktig besvikelse. Finns det över huvud taget något bra snowboardspel till PlayStation? 5. Släpptes Nintendos Super NES-CD-ROM i Japan? 6. Är det sant att PlayStation från början var en CD-ROM-station som skulle bli kompatibel med Super NES? 7. Har Atari helt slutat att utveckla spelkonsoler? 8. Är *Metal Gear Solid* bättre än *Mission: Impossible*?

Sai Kiakki

Hej Sai!

1. Nintendo lanserade Virtual Boy i både Japan och USA men den sålde väldigt dåligt och kom därför aldrig till Europa. 2. Något exakt pris är inte bestämt ännu. Men den kommer att kosta 199 pund i England, vilket motsvarar ungefär 2500 kronor. 3. Soundtracket medföljer en begränsad upplaga av spelet. Ett separat originalsoundtrack finns även att köpa i Japan. 4. Ärligt talat finns det inget PlayStation-spel i genren som kommer i närheten av Nintendos *1080° Snowboarding*. 5. Nej. 6. Ja. 7. Ja. Jaguar blev deras sista tappra försök. 8. Ja, mycket bättre.

SP

Hejsan.

1. Får man något spel på köpet med Dreamcast? I så fall vilket? 2. Vem tycker ni är coolast av Mario och Sonic? 3. Vilket Sonic-spel är det bästa om man

Hej Martin!

1. Nej. 2. Det beror på vem du frågar. Vi är dock alla överens om att de är de två absolut coolaste plattformshjältarna just nu. 3. *Sonic 2* till Mega Drive. 4. *Tekken 4*

bortser från *Sonic Adventure*? 4. Vilket spel ska Namco göra till Dreamcast? Är det *Tekken 4*? 5. När kommer ni att recensera det första Dreamcast-spelet?
Martin

kommer förmodligen att utvecklas till PlayStation 2. Däremot kommer beat 'em up-spelet *Soul Calibur* till Dreamcast. 5. I Super PLAY 43, som kommer den 7 september.
SP

Sonic 2 är redaktionens favorit i Segas klassiska plattformsserie.

Hejsan Super PLAY!

1. Var kan man köpa de CD-skivor som ni ibland skriver om på Fokus-sidorna? 2. Kommer nästa Nintendo-konsol att bli lika avancerad som PlayStation 2 och Dreamcast, alltså 128 megabit, eller kommer den att vara ännu bättre? 3. Har ni recenserat *Super Smash Bros* ännu och i så fall i vilket nummer? 4. Kommer det fler svartvita Game Boy-spel eller kommer alla att vara i färg nu? 5. Kommer *Pokémon* till Game Boy att vara i färg?
Sheik

Hej Sheik!

1. Vissa välsorterade spelbutiker säljer dem. Annars går de att beställa via Internet-butiker. 2. Rent tekniskt lovar Nintendo att den ska bli minst lika avancerad som PlayStation 2. Men allting hänger ju som vanligt på hur bra spelen blir. 3. *Super Smash Bros* kommer inte till Sverige förrän i oktober, så vi recenserar det i oktobernumret. 4. Många av de spel som är under utveckling fungerar både till vanliga Game Boy och till Game Boy Color, men i framtiden lär fler och fler produceras enbart i färg. 5. Nintendo har sagt att den europeiska versionen kommer att vara delvis anpassad till Game Boy Color. Exakt vad det betyder vet vi inte.
SP

Hej SP!

1. Ni skrev för några nummer sedan att *Super Mario Bros Deluxe* var den första i en lång rad av NES-konverteringar till Game Boy Color. Vilka andra spel är planerade? 2. Vilka Game Boy-spel kommer att ha inbyggd Rumble-funktion? 3. Kommer det några *Star Wars: Episode 1*-spel till Game Boy Color?
GB-fan

Hej!

1. *Legend of Zelda*, *Ghosts 'n' Goblins*, *Crystalis*, *Bionic Commando*, *R-Type* och *1942* är några av de åttiotalsklassiker som konverteras till Game Boy Color. Dessutom kommer det nya delar i NES-serier som *Track & Field*, *Metal Gear* och *Castlevania*. 2. Hittills är det bara *Top Gear Rally* och *Pokémon Pinball* som har inbyggd skakfunktion. 3. Ja. Det första släpps preliminärt i oktober.
SP

Om du söker tips och genomgångar till dina PlayStation-spel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!
Du kan beställa dem genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

PlayStation GUIDE

Rakna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning)

Vi vill ha ännu fler återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel- och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar med över 200 000 läsare varje månad. Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm, Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Även engelska speltidningar

NÄSTA MÅNAD

E3

Vi åker till Los Angeles och spelar *Donkey Kong 64, Final Fantasy VIII, Turok: Rage Wars, Dino Crisis, Shen Mue, NHL 2000, Perfect Dark, Wipeout 3, Mortal Kombat Gold, Spyro the Dragon 2, International Superstar Soccer '99, Sonic Adventure, Gran Turismo 2* och hundratals andra nya konsolspel.

Pokémon
En introduktion till Pikachus värld.

Super Mario Bros Deluxe
Världens populäraste spel är tillbaka.

Ape Escape
Coolare än Crash? Sötare än Spyro?

Dessutom recenserar vi *Croc 2, Driver, V-Rally 2, Speed Freaks, Star Wars: The Phantom Menace* och många fler.

Super PLAY 41 kommer den 29 juni

Med reservation för ändringar.

nordic games

2 års garanti

PLAYSTATION

Välkommen till nya nordic games

Efter att ha servat 50.000 kunder sedan 1993 har vi bestämt oss för att förnya oss rejält.

Upptill 40% lägre priser. Detta kan vi göra tack vare våra stora inköp från hela världen.

www.nordicgames.com. Premiär för vår nya website. Här finner massor av nya funktioner och erbjudanden.

Ny butik i Marieberg Centrum i Örebro. Sedan tidigare har vi butik i Karlstad och Linköping.

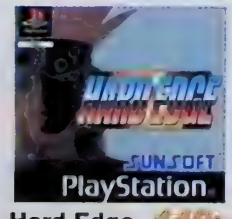
T-Shirt på köpet! Vid beställning under juni medföljer en snygg Nordic Games t-shirt varje order utan extra kostnad så långt lagret räcker, värd 149:-.

- *alltid lägsta pris*
- *alltid 24 timmars leverans*
- *alltid störst sortiment*

Lars Wingefors, VD

Nyheter

Legacy of Kain 2 Soul Reaver 449:-



Hard Edge 449:-

Driver 399:-

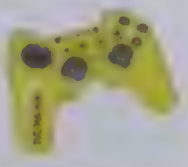
Silent Hill 439:-

Attack of the Saucerman	385
Bloody Roar 2	499
Bomberman Fantasy Racing	429
Crue 2	449
Dixers Dream	429
FA Manager	469
Golf Pro	385
Grand Theft Auto Double Pack	429
Grand Theft Auto London	249
Kasumi	419
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	499
Monster Seed	449
No Fear Downhill Mountainb.	499
Player Manager 98/99	449
Prince Naseem Boxing	499
Quake 2	429
R-Type Delta	385
Shanghai True Valor	449
Star Ocean	429
Street Fighter Alpha 3	499
Street Fighter Collection 2	499
Syphon Filter	385
Trap Runner	429
Um Jamma Lammy	385
Warzone 2100	469
Xi'An Puzzle Part	429

Ordinarie

Ridge Racer Type 4 385:-

Actua Pool	399
Allied General	469
Asterix	499
Big Air	419
Bloodlines	385
Bust A Move 4	419
Civilization 2	449
Colin McRae Rally	449
Crash Bandicoot 3	439
Dark Stalkers 3	499
Ett Småkryps Liv	385
FIFA 99	459
Gex 3 Deep Cover	469
Global Domination	499
Guardians Crusade	449
Jeremy McGrath Supercross 98	349
KKND Krossfire	449
Metal Gear Solid	449
Metal Gear Solid Premium Pack	749
Monaco Grand Prix 2	419
Moto Racer 2	459
Music	419
Need for Speed 4	449
NHL 99	449
NHL Face Off 99	385
Point Blank + Pistol	769
Populous the Beginning	419
Premier Manager 99	469
Pro 18 the World Open Golf	499
R4 Ridge Racer Type 4	385
R4 Ridge Racer Type 4 + JegCon	699
Roll Cage	499
Rugrats	419
Running Wild	385
Sports Car GT	419
Street Skater	449
Tai Fu	449
Tekken 3	419
Test Drive 5	419
Tiger Woods 99	419
Toca Touring Car 2	449
Triple Play Baseball 2000	419
UEFA Champions League 99	469
XGames Pro Boarder ESPN	385



Dual Shock Innovation 229:-

Platinum

Gran Turismo 249:-

Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
C & C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Grand Theft Auto	249
Hercules	249
Int.Track & Field	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Moto Racer	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

Tillbehör

Action Replay Professional	469
Antennkabel	169
Cooling System	469
Game Booster Gameboy	469
HK Dual Shock Original, 6 färger	329
HK Dual Shock Innov, 6 färger	229
HK Negcon	299
HK Original i påse, demoanvända	99
HK Original, grått, svart eller vit.	179
HK Standard, 6 färger	129
Link Kabel	129
Minneskort 1080 Block	599
Minneskort 120 Block	229
Minneskort 360 Block, 6 färger	299
Minneskort Original, 6 färger	179
Minneskort, Joytech , 6 färger	99
Multi Tap, 3 färger	249
Mus	199
Pedaler, 3 färger	299
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion	349
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
RGB/Scart-Kabel	199
Tom Fodral	15
V-Box	995
X-Plorer	299
X-Tender	99

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res för slutförsäljning.

Billigast i Sverige!!

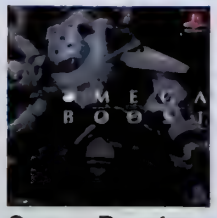
Reaspel

Colony Wars Veng.

Wildw.

Actua Soccer	99
Alundra	249
Apocalypse	249
Batman & Robin	249
Bloody Roar	249
Devils Dice	249
Diablo	249
Escape ODT	249
Fighting Force	249
Kart Duel 2	199
Klonoa	249
Loaded	99
Mega Man 8	249
NHL 98	249
NHL Face Off 98	99
Ninja	249
Psybadek	199
San Fransisco Rush	249
Theme Hospital	299
X-Men	249

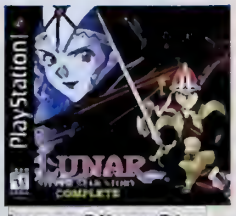
Japan nyheter



Omega Boost *Jap* 699:-

Ace Combat 3	699
Arc the Lad 3	699
Beat Mania GOTTAMIX	699
Dragon Quest 7	849
Final Fantasy Collection	849
Front Mission 3	849
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Gungage	749
Legend Of Mana	849
Marcross	749
Meity Lancer 3 The 3d Planet	749
Metal Gear Integral	849
Mystic Dragoon	749
Persona 2	749
Racing Lagoon	749
Resident Evil 3: Last Escape	849
Rival Schools 2	749
Saga Frontier 2	849
Vandal Hearts 2	849

USA nyheter



Lunar Silver Star Story *USA* 649:-

Evil Zone	549
Point Blank 2	499
Quake 2	499
Shadow Madness	499
Shogun Assassin	549
Silhoutte Mirage	549
Suikoden 2	549
Vermin	499
Xena Warrior Pricess	499

USA ordinarie

Brave Fencer Musashiden	499
Destrega	549
Final Fantasy Tactics	599
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Parasite Eve	549
Silent Hill	499
Syphon Filter	499
Tactics Ogre	549

NINTENDO64

Nyheter

Star Wars Racer

Känn Kraften i 900 km/h, 1 meter över marken! - Upplev farten och spänningen.

589:-

V-Rally 2

Spänn fast säkerhetsbältet i någon av de 40 bilarna. Tävla på 92 olika banor i 12 länder.

549:-

All Star Tennis	549
Bugs Life	589
Carmageddon 2 Carpocalypse Now!	549
Castlevania Legends	589
Charlys Blast Territory	549
Duke Nukem Zero Hour	589
F1 World Grand Prix 2	549
Lode Runner 3D	589
Looney Tunes Space Race	589
Mario Golf	499
Micro Machines 64 Turbo	549
Monaco GP Racing Sim	589
Mystical Ninja 2	589
Quake 2	589
Rampage 2 Universal Tour	589
Rayman 2	589
Shadowgate 64	589
Star Wars Episode 1 Racer	589
V-Rally 2	549
WWF Attitude	589

Upptill 40% lägre N64 priser!

Ordinarie

1080	589
Banjo Kazooie 3D	399
Beetle Adventure Racing	459
Bust A Move 3	459
Chameleon Twist 2	499
Diddy Kong Racing	459
F-Zero X	499
FIFA 99	459
Gex 2 Enter the Gecko	599
Goldeneye 007	399
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
NBA Live 99	499
NHL 99	589
Penny Racers	589
San Fransisco Rush 2	589
South Park	589
Star Wars Rogue Squadron	599
Turok 2 Seeds of Evil	529
WCW vs NWO Revenge	589
Vigilante 8	549
Wipe Out 64	599
Virtua Pool	549
Virtual Chess	599
WWF Warzone	499
Yoshis Story	549
Zelda the Ocarina of Time	599

Reaspel

F-1 World Grand Prix

Mission Impossible

Body Harvest	399
Extreme G2	399
Fighters Destiny	199
Holy Magic Century	399
Lamborghini Challenge	249
Lylat Wars	299
NBA Jam 99	399
NHL Breakaway 99	399
Top Gear Overdrive	399
V-Rally Edition 99	399
World Cup 98	299

Basenheter

I alla paket ingår Super Mario 64, en original handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

1275:-

+ 1080 snowboarding

1575:-

+ Goldeneye 007

1575:-

+ Mario Kart 64

1575:-

+ NHL 99
samt original minne

1775:-

+ F1 World GP
+ Ultra Racer kontroll
+ minneskort Joytech

1775:-

Tillbehör

Action Replay Professional	599
Advanced Jolt Pack Plus	249
Antennkabel	149
Converter Passport + Action Replay	499
Game Booster Gameboy Color	499
HK inkl. minneskort, 3 färger	249
HK Controller Plus 64 Joytech, 3 färger	189
HK Original, 5 färger	289
Rumble Väst	499
Memory Expansion Pack Joytech	249
Memory Expansion Pack Original	329
Minneskort 8 Meg, 32x större	299
Minneskort Original	189
Minneskort Plus, 4x större, 6 färger	149
Minneskort Standard, 6 färger	89
Ratt, Mad Catz inkl Rumble	649
Rumble Jolt Pack, 6 färger	119
Rumble Pack + 4x minne, 6 färger	229
Rumble Pack, Original	229
X-Tender, 6 färger	89

DREAMCAST

House of the Dead Gun Set

1095:-

Blue Stinger

649:-

Ratt Sega

995:-

Nyheter

Nedan visas de närmaste kommande spelen. Det kommer ytterligare 100-talet spel 1999.

Boy Kanipan	649
Buggy Heat	649
Climax Landers	649
Dynamite Duke 2	649
Elemental Gimmick Gear	649
Fighting Vipers 2	649
Giant Gram All Japan Pro Wrestl	649
Gundam Side Story	649
King of Fighters Dreammatch	649
Pop n Music	649
Sega Cart Driving	649
Shenmue	649
Soul Calibur	649
Street Fighter Zero 3	649
Super Speed Racing Cart	649

Se www.nordicgames.com för senaste information.

Tillbehör

Ring information om basenhetspaket eller se vår website www.nordicgames.com för senaste prisinformation..

Dreamcast Tidning + democd	169
HK Original Dreamcast	449
JS Arcade Stick Dreamcast	995
Ratt, Sega Steering Wheel	995
RGB-Kabel	399
Smart Video Converter	399
Vibration Unit Puru Puru Pack	399
VMS Minneskort	399

Ordinarie

Aero Dancing	649
Blue Stinger	649
Get Bass inkl Controller	999
Godzilla	649
House of the Dead 2 + Pistol	1095
Incoming	649
July	649
Kita He White Illumination	649
Marvel vs Capcom	649
Monaco GP 2	649
Pen Pen Tri Icelon	649
Power Stone	649
Psychic Force 2012	649
Puyo Puyon	649
Redline Racer	649
Sega Rally 2	649
Seventh Cross	649
Sonic Adventure	649
Tetris 4D	649
Virtua Fighter 3tb	649

PAL version
Kommer 23 sept.
Förboka Dreamcastpaketet från Nordic Games nu!

GAME BOY COLOR

Game Boy Color Nu i nya fräscha färger.

699:-

Frogger

369:-

Ett småkryps liv

369:-

Nyheter

Asterix	369
Bust A Move 4	369
Chessmaster	369
Dungeon Warrior	369
F1 World Grand Prix	369
Holy Magic Century	369
Lucky Luke	369
Micro Machines 1&2	369
Monopoly	369
NHL Blades of Steel	369
Obelix	369
Pac Man	369
Quest Fantasy Challenge	369
San Fransisco Rush	369
Super Mario Bros DX	369
Tom & Jerry	349
Vigilante 8 + Rumble Pack	369
Yoda Stories	369

Jätterea!
100-tals Gameboy Classicspel 199:-/st

Ordinarie

Arcade Hits Joust&Defender	369
Battleship	369
Bugs Bunny Crazy Castle 3	369
Game & Watch Gallery 2	369
Gex 2 Enter the Gecko	369
Harvest Moon	369
Hollywood Pinball	369
Legend of the River King	369
Looney Tunes Carrot Crazy	369
Mortal Kombat 4	369
Pitfall	369
Pocket Bomberman	299
Rampage World Tour	369
Rugrats the Movie	369
Shadowgate Classic	369
Smurfs Nightmare	369
Sylvester & Tweety	369
Tetris DeLuxe	299
Top Gear Rally + Rumble	399
Turok 2 Seeds of Evil	369
V-Rally	369
Wario Land 2	369
Zelda DX	369

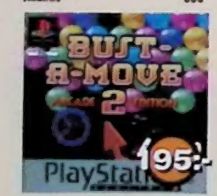
nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alundra	195
Andretti Racing	150
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Atarls Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350



Auto Destruct	150
Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bubsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195
Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	350
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape OOT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Gnaterm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Iznogoud	195
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensei	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	385
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150

Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350

Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motorteon GP 2	195
Music	350
Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Pod	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Psy Psy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Fransisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedster	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+@	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Tai Fu	350
Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150

Treasures of the Deep	95
True Pinball	195
Tunnel B1	95
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

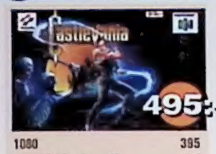
Titel	vi säljer	köpar
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

Ny katalog

Utkommer i juli. Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

katalog@nordicgames.com

Nintendo64



1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania Legends	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Bruthers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Walalae Country Club Golf	295
War Gods	195

N64 Tillbehör

Titel	vi säljer	köpar
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg, Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla Megadrive spel 75:-/st

Ring för titlar.

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer	köpar
Dreamcast		
inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	895	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cha Homaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass incl. Controller	895
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color

Titel	vi säljer	köpar
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs Bunny Crazy Castle 3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Klustar	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Dr.Mario
GB värde 169:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-

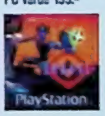
Havets Vargar
PC värde 199:-

Lion King
PC värde 199:-

Mjukisdjur
värde 149:-

Forsaken
PSX värde 169:-

Minnesk Joytech
PSX värde 129:-



Xenocracy
PSX värde 99:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon nummer _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 16 år _____

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr _____

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot

Nordic Games
Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

Nintendo

GAME BOY® COLOR

Sunray, Shark, Freaky Devil eller Super Grass...

Sverigepremiär 10 juni!

4 nya färger

80-talets största spel-succé!
Från NES till Game Boy Color.
Precis som originalet!

© Copyright 1999 Bergsala AB